Wii • GAMECUBE • DS • GAME BOY

05/07 Ausgabe 121 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75; Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS M… …UFT

10 JAHRE N-ZONE
DAS JUBILÄUMSJAHR

ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

Exklusives Interview plus neue Bilder & Fakten

Die erste Wii-Welle:
WELCHE SPIELE LOHNEN WIRKLICH?

6-Seiten-Reportage

DIE NEUEN DS-KNALLER

Im Test: Harvest Moon, Hotel Dusk, Theme Park, Yu-Gi-Oh! u. v. m.

SUPER MARIO STARTET DURCH

DREI SPIELE – 12 SEITEN

Super Mario Galaxy
Neuer Glanz im Jump&Run-Universum

Super Paper Mario
Frische Bilder zum Action-Hammer

Exklusiv:
Mario Strikers Charged angespielt

SECHS-SEITEN-TEST ZUM STRATEGIE-SPEKTAKEL!

FIRE EMBLEM

DER Wii-TAKTIK-HIT DER NÄCHSTEN GENERATION

4 194373 903306 05

ABSCHIED BEI SONNENSCHEIN Mit dieser Ausgabe verlässt Fabian Sluga das N-ZONE Team. Wir wünschen ihm alles Gute!

VON LINKS NACH RECHTS:
Sebastian Stange (Freier Mitarbeiter)
Hanns Peter Glock (Praktikant Redaktion)
Christoph Kraus (Redaktion)
Matthias Schöffel (Layout)
Fabian Sluga (Redaktion)
Lars Kromat (Layout)
Florian Brich (Redaktion)
Felix Kothe (Praktikant Redaktion)
Wojtek Pruchnicki (Layout)
Britta Rasp (Layout)

Mach's Maxi, Mario!

Der dreifache Super-Mario setzt zum Sprung auf die Wii an

Vor wenigen Wochen gab Nintendo Japan die Liste der Wii-Titel bekannt, die in diesem Jahr erscheinen sollen. Darunter befinden sich zum Beispiel *Disaster* und *Project H.A.M.M.E.R.* – Hit-Kandidaten, von denen wir hoffentlich bald mehr sehen werden. Und während *Wii Fit* und *Wii Music* sicher weitere Nichtspieler überzeugen werden, dürfte 2007 vor allem das Jahr des Klempners werden. Mario wird in den Jump & Runs *Super Paper Mario* und *Super Mario Galaxy* die Mütze ziehen und sich bei *Mario Strikers Charged* erneut auf den Fußballplatz begeben. Wir haben für euch aktuelle Bilder und Infos zu allen drei Titeln zusammengetragen. Für unseren Bericht zu *Mario Strikers Charged* konnte unser US-Korrespondent Roland Austinat sogar exklusiv die Entwickler von Next Level Games in Vancouver besuchen und live am Ball bleiben. Wir sind sicher: Die neuen *Mario*-Spiele werden die Wii weiterhin vorantreiben.

DER DS IST NICHT ZU STOPPEN

Mittlerweile wurden allein in Japan 15 Millionen DS in einem Zeitraum von 115 Wochen verkauft. Nur zum Vergleich: Die PlayStation 2 benötigte 220 Wochen, bis diese Stückzahl im Heimatmarkt verkauft war. Viele Firmen, darunter auch Sega, kündigten daher an, die Entwicklung von DS-Spielen weiter auszubauen. Und Nintendo selbst hat natürlich auch noch mindestens einen weiteren Trumpf im Ärmel. Die Fertigstellung von *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* rückt immer näher und wir werfen einen frischen Blick auf das künftige Mobil-Abenteuer – garniert durch ein exklusives Interview mit dem Star-Entwickler Eiji Aonuma.

GDC 07: DIE NINTENDO „TRIFORCE"

Auf der Entwickler-Veranstaltung „Game Developers Conference 2007" in San Francisco hat Miyamoto-san in einer Rede sein Design-Credo enthüllt. Damit Spiele erfolgreich werden, müsse der Kreis der Spieler erweitert, im Team gearbeitet und Risikobereitschaft gezeigt werden. Nintendo selbst hat schon mit einigen Wii-Titeln vorgeführt, wie dieser Dreiklang funktionieren kann. Ob auch schon andere Hersteller die genannten Erfolgsfaktoren berücksichtigen, überprüfen wir nicht nur in unserem aktuellen Testteil, sondern auch in einer umfangreichen Reportage ab Seite 32.

Jetzt wünschen wir euch viel Spaß beim Lesen der aktuellen Ausgabe.
Euer N-ZONE-Team

INHALT

NEWS

08 Allgemeine News

68 Import-News

REPORTAGE

32 Die erste Welle: Was lohnt wirklich?

84 Entwicklertagebuch Nanostray II

86 Flashback

88 Jäger und Sammler

JEDEN MONAT

51 DS-Abo

76 Hardware

96 Impressum

38 Info-Center: Most Wanted

40 Info-Center: Termine

41 Info-Center: Charts

42 Info-Center: Die besten Spiele

46 Info-Center: Die Redaktion

97 Nachspiel

77 Wii-Abo

95 Zeugnis

Alle Titel in dieser Ausgabe:

Actua Pool	66
Anno 1701	30
Avatar – Der Herr der Elemente	58, 64, 67
Blazing Angels	56
Cars	91
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2	54
Eledees	24
Fire Emblem: The Goddess of Dawn (Import)	70
Flipper Critters	66
Garfield's Nightmare	66
Gottlieb Pinball Classics	90
Gradius	91
Harvest Moon DS	62
Heroes of Mana	68
Hotel Dusk: Room 215	60
Luminous Arc	69
Medal of Honor Vanguard	48
Mercury Meltdown	58
My Frogger Toy Trials	64
Panzer Tactics DS	8
Pferd & Pony: Mein Gestüt	64
Rayman Raving Rabbids	66
Scarface	9
Shrek Smash n'Crash Racing	67
Spectrobes	92
Spider-Man 3	22
SSX Blur	52
SSX on Tour	91
Super Mario Galaxy	14
Super Mario Strikers	10
Super Paper Mario	18
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	26
The Legend of Zelda: Twilight Princess	90
Theme Park	63
Yu-Gi-Oh! Spirit Caller	64

10 | Mario startet durch!

VORSCHAU: 12 Seiten brandheißer Fakten zu den kommenden Mario-Hits!

26 | The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

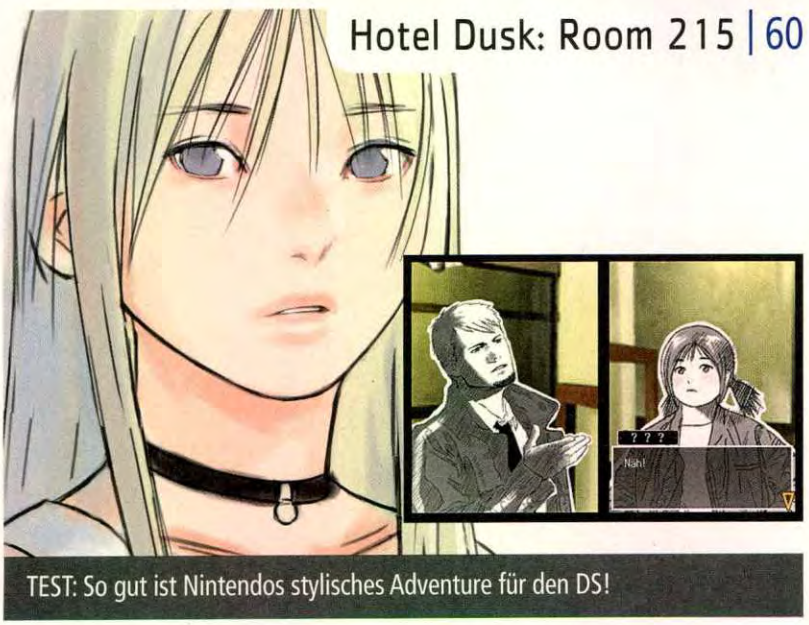
VORSCHAU: Interessante Neuigkeiten und großes Entwickler-Interview

32 | Die erste Wii-Welle: Was lohnt wirklich?

REPORTAGE: Rückblick auf die ersten Monate der Nintendo Wii

Medal of Honor Vanguard | 48

TEST: Das Wii-Debüt der edlen Shooter-Reihe im ausführlichen Test!



Hotel Dusk: Room 215 | 60

TEST: So gut ist Nintendos stylisches Adventure für den DS!

Fire Emblem: The Goddess of Dawn | 70

TEST: Wir haben die Import-Version auf Herz und Nieren geprüft!

VORSCHAU

Wii

24 Eledees
22 Spider-Man 3
14 Super Mario Galaxy
10 Super Mario Strikers
18 Super Paper Mario

Nintendo DS

30 Anno 1701
26 The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

TEST

Wii

58 Avatar – Der Herr der Elemente
56 Blazing Angels
54 Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2
70 Fire Emblem: The Goddess of Dawn (Import)
48 Medal of Honor Vanguard
58 Mercury Meltdown
52 SSX Blur

Nintendo DS

66 Actua Pool
64 Avatar – Der Herr der Elemente
66 Flipper Critters
66 Garfield's Nightmare
62 Harvest Moon DS
60 Hotel Dusk: Room 215
64 My Frogger Toy Trials
64 Pferd & Pony: Mein Gestüt
66 Rayman Raving Rabbids
63 Theme Park
64 Yu-Gi-Oh! Spirit Caller

Game Boy

67 Avatar – Der Herr der Elemente
67 Shrek Smash n'Crash Racing

TIPPS

Wii

91 Cars
90 Gottlieb Pinball Classics
91 Gradius
90 The Legend of Zelda: Twilight Princess

Nintendo DS

92 Spectrobes

GameCube

91 SSX on Tour

DVD-INHALT

SEITE 1:
THEMA DES MONATS

THEMA DES MONATS
Fire Emblem: The Goddess of Dawn (Wii)
- Kapitel 1: Die Geschichte
- Kapitel 2: Das Gameplay
- Kapitel 3: Die Charaktere
- Kapitel 4: Die RPG-Elemente

VORSCHAU
Cooking Mama: Cook Off (Wii)
Diddy Kong Racing DS (DS)
Eledees (Wii)
Elite Beat Agents (DS)

TEST
Avatar: Der Herr der Elemente (DS)
Avatar: Der Herr der Elemente (Wii, GC)
Harvest Moon DS (DS)
Hotel Dusk: Room 215 (DS)
Phoenix Wright: Justice for All (DS)
SSX Blur (Wii)
Theme Park (DS)

BONUS
Dr. Kawashima: Der TV-Spot (Making-of)
Konzert: Escape Hawaii
Leserkurzfilm: Auf der Suche
Studio-Tour: Anno 1701 (DS)

SPIEL-TRAILER
Anno 1701
Bomberman Land Touch!
Eledees
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer
Super Mario Galaxy
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

DVD* DEFEKT?
Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf eurem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder eurem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: DVD 05/2007, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
* Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

SEITE 1: N-ZONE-VI...
SEITE 2: (DVD wenden)
PlayStation- und Xbox-Videos

Das N-ZONE Plus-Abo!
INFO IM KASTEN UNTEN

SEITE 2:

DIE HIGHLIGHTS FÜR SONY- UND MICROSOFT-KONSOLEN:

SONY

Vorschau
God of War II (PS2)
God of War II: Demo-Intro
Rogue Galaxy (PS2)

Test
Blazing Angels
Squadrons of WWII (PS3)
Call of Duty 3 (PS3)
Def Jam: Icon (PS3)
Der Pate: Die Don-Edition (PS3)
F.E.A.R. (PS3)
Fight Night Round 3 (PS3)
Full Auto 2: Battlelines (PS3)
Gran Turismo HD Concept (PS3)
Lumines Plus (PS2)
Marvel Ultimate Alliance (PS3)
NBA 2K7 (PS3)
NBA Street
Homecourt 2007 (PS3)
Need for Speed Carbon (PS3)
NHL 2K7 (PS3)
Sonic the Hedgehog (PS3)
Tekken 5
Dark Resurrection (PS3)
Tony Hawk's Project 8 (PS3)
Untold Legends
Dark Kingdom (PS3)
Virtua Fighter 5 (PS3)
Virtua Tennis 3 (PS3)

MICROSOFT

Vorschau
Monster Madness (X360)
Two Worlds (X360)

Test
Ghost Recon AW 2 (X360)
Xiaolin Showdown (Xbox)

Bonus
Ghost Recon AW 2
(Making-of Teil 3)

Spieltrailer
Forza Motorsport 2

Doppel-DVD für Abonnenten!

Mit Videoinhalten zu Xbox 360, Wii, Nintendo DS, PSP, Xbox, GameCube, PS3, PS2 u. v. m.

- Exklusiv im Abo: die N-ZONE-DVD mit Inlay und Inhaltsbeschreibung!
- Preiswerter als im Handel! Keine zusätzlichen Versandkosten!
- Lieferung bequem und pünktlich nach Hause!

Anschrift des Abo-Service:
Für Deutschland/Ausland: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München;
Tel: +49 (0)89 20 959 125;
Fax: +49 (0)89 20 028 111;
E-Mail: computec@csj.de

... oder einfach und bequem online bestellen unter
http://abo.n-zone.de

TOPS & FLOPS

Wir verraten euch, worüber wir uns im letzten Monat besonders gefreut haben und was uns geärgert hat.

BILD: N-ZONE

WIR SAGEN DANKE ...

... für 60 coole N-ZONE-Ausgaben mit Fabian. Wir wünschen dir in deiner alten Heimat alles Gute und viel Erfolg!

BILD: N-ZONE

N-ZONE AUF DEM BOLZPLATZ

Dieses Team bastelt derzeit an *Mario Strikers Charged* für die Wii. Wir durften es als einziges deutsches Magazin spielen!

BILD: NINTENDO

BILDER- UND VIDEOFLUT

Neue Bilder zu *Super Mario Galaxy* sind aufgetaucht! Auf der DVD findet ihr zudem den Trailer in bester Qualität.

BILD: N-ZONE

ÜBERSTUNDEN FÜR EUCH

MoH Vanguard und *DBZ Budokai* sind erst spät bei uns eingetroffen. Ausführlich getestet haben wir die Spiele dennoch.

BILD: N-ZONE

WO SIND DIE SPIELE?

Vier Monate nach dem Wii-Start herrscht akute Flaute an Neuveröffentlichungen. Im Mai und Juni sieht es besonders mau aus.

Panzer Tactics DS

Wir haben die Panzertaktiker in Wien besucht!

STRATEGIE | **Hersteller:** 10tacle, **Termin:** 3. Quartal, **Web:** www.10tacle.de

Sachertorte, deftige Schnitzel und herrlich-schaumige Melange – dafür ist Wien bekannt. Doch möglicherweise wird bald eine weitere Spezialität in die Geschichte der österreichischen Hauptstadt eingehen: *Panzer Tactics DS*. Wir besuchten die Entwickler von Sproing Interactive in ihrem Studio mitten im zehnten Bezirk und verschafften uns einen Eindruck von der fast finalen Version der strategischen DS-Scharmützel. Im Vergleich zur letzten spielbaren Fassung haben die Macher insbesondere das Scrolling stark verbessert – wenn ihr euch nun schneller auf den komplexen Karten fortbewegen wollt, drückt einfach die linke Schultertaste. Fein! Der Mehrspieler-Modus (sowohl offline als auch online) ist inzwischen auch ins Spiel integriert und das Balancing wurde optimiert. Auch Lead Designer Christoph Quas hat uns mit seinem Wissen über die historischen Hintergründe von *Panzer Tactics DS* beeindruckt – schließlich hat er mehrere Buchbände gewälzt, damit die Einheiten aus dem Spiel so detailgetreu wie möglich aussehen. Zum Abschluss gewährte uns Harald Riegler, der Managing Director von Sproing, noch Einblicke in sämtliche Abteilungen seines Studios – bereits auf der nächsten N-ZONE-DVD zeigen wir euch, wie emsig die Wiener Panzertaktiker an ihrem neuesten Projekt arbeiten. Auf www.n-zone.de haben wir zudem Teil 6 des Entwicklertagebuchs online gestellt – gebt im Suchfenster einfach „Panzer Tactics DS" ein! **(ck)**

STUDIO-TOUR Thomas Lausecker (l.), Johanna Schober, Harald Riegler und Christoph Quas (rechts) präsentierten uns in Wien stolz ihr neuestes Projekt. BILDER: N-ZONE

BIENENPARADIES Die Waben-Optik sorgt für eine übersichtliche Darstellung der Schlachtfelder. BILD: SPROING

NAVI Das Dirigieren der 150 Einheiten funktioniert durch ein Ringmenü absolut reibungslos. BILD: SPROING

Scarface

Exklusiv gespielt: Was taugt die Wii-Version des Mafia-Epos?

EGO-SHOOTER | **Hersteller:** Vivendi Games, **Termin:** Sommer, **Web:** www.vivendigames.com

Eine noch lebendigere Spielwelt, rundum verbesserte Lichteffekte, Wii-optimierte Kameraführung und „die hübscheste aller *Scarface*-Versionen" – die Entwickler stapeln hoch, als sie uns im N-ZONE-Interview die Vorzüge der Wii-Fassung schmackhaft machen. Wenige Minuten später können wir uns beim exklusiven Probespielen selbst einen Eindruck von der technischen Qualität verschaffen. Und die Jungs hatten Recht! Besonders angetan hat uns die Kameraführung des Mafia-Epos, das sich um den Kokain-Mogul Tony Montana rankt. „Wir haben *Scarface* für Wii so konzipiert, dass man auch mehrere Stunden am Stück spielen kann. Die Kamera lag uns besonders am Herzen – hier legten wir Wert darauf, dass sich die Perspektive nur dann ändert, wenn man die Fernbedienung auf den Bildschirm richtet." Rückblende: *Splinter Cell: Double Agent* heimste „dank" verbockter Kameraführung im N-ZONE-Test schlappe 65 Prozent ein. *Scarface* wird dieses Malheur definitiv nicht passieren – da sind wir uns einig. 16:9-Sound, 480p- und Lautsprecher-Unterstützung machen außerdem klar, dass die Entwickler die Wii-Portierung mit Herzblut angehen. *Scarface* für die Wii soll hierzulande im Sommer in einer entschärften Variante erscheinen. Hoffen wir, dass die USK die recht gewalttätige Action nicht verdammt! **(ck)**

GUTE ARBEIT Das Lob geben wir gerne zurück, Geoff und Justin! Die Wii-Version ist gut angepasst. BILD: N-ZONE

BILD: VIVENDI GAMES

BILD: VIVENDI GAMES

NEWS-TICKER

VERDECKTE ERMITTLUNG

Bei Sproing, den Machern von *Panzer Tactics DS* und Hunde & Katzen, entsteht derzeit das Adventure Undercover: Doppeltes Spiel für Nintendo DS. Neben der spannenden Geschichte um den britischen Physiker Dr. John Russell ist die Präsentation bemerkenswert: So werden die beiden Bildschirme eingesetzt, um jeweils einen Charakter zu steuern. Kreativ! Mehr zu dem interessanten Titel erfahrt ihr in den kommenden Ausgaben.

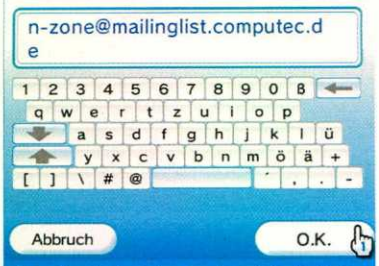
OUTET EUCH!

Unter www.gamingisnotacrime.de – initiiert u. a. von der Computec Media AG – könnt ihr Flagge zeigen: Ladet euer Gesicht hoch und bekennt euch zu eurem Hobby Videospiele. Ziel ist es, zu zeigen, dass Spieler Menschen wie du und ich sind und aus allen gesellschaftlichen Schichten stammen. Meldet euch an und outet euch – einige Mitglieder aus dem N-ZONE-Team haben sich ebenfalls schon verewigt!

N-ZONE Wii-NEWSLETTER

Ihr wollt exklusive Gewinnspiele, brandheiße News, Tipps und Tricks sowie die neuesten Infos zur N-ZONE? Unser kostenloser Wii-Newsletter bringt euch alles Wichtige direkt nach Hause auf eure Wii. Und so funktioniert's:

1. Tragt euren 16-stelligen Code auf der Wii-Newsletter-Seite von www.n-zone.de ein.



2. Schreibt ins Adressbuch der Wii die Mail-Adresse „n-zone@mailinglist.computec.de". Das war's auch schon! Viel Spaß mit unserem Newsletter!

Die Modelinie für Tuning-Profis

Wir kleiden euch ganz neu ein und **verlosen** exklusive Carbon-Pakete!

Mit schmutziger Jeansjacke und schäbigem Baseball-Cap in der Garage herumtüfteln muss nicht länger sein – wir verlosen in Zusammenarbeit mit Electronic Arts coole Fanpakete zu *Need for Speed Carbon*. Beantwortet zur Teilnahme einfach die folgende Frage:

Wie heißt das Mädel, das euch in *NfS Carbon* zur Seite steht?

Die Kennzahl für dieses Gewinnspiel ist „38". Wie ihr teilnehmen könnt, erfahrt ihr auf Seite 96!
Einsendeschluss ist der 30. April 2007.

1. Preis:
1x *Need for Speed Carbon* für Wii
1x *NfSC*-Jacke von Dickies
1x *NfSC*-Hemd
1x *NfSC*-Kappe

2. Preis:
1x *Need for Speed Carbon* für Wii
1x *NfSC*-Hemd
1x *NfSC*-Kappe

3. Preis
1x *NfSC*-Kappe
1x *NfSC*-Aufkleber (ohne Abb.)

Mario Strikers Charged

Peach vor, noch ein Tor – wir hauen Mario und Konsorten die Bälle um die Ohren.

Fakten

- 12 Kapitäne, 8 Spieler, mindestens sechs neue Stadien
- Viele Spezialattacken
- Turniermodus (bis zu 4 Spieler)
- Wi-Fi-Modus (bis zu 4 Spieler)
- Enthält aufgebohrte Versionen der Vorgängerspielfelder

WUCHTWALL Auch der aus Super Mario 64 bekannte Wummp-Felsblock ist wieder mit von der Partie Rummmmmms!. BILD: NINTENDO

AUTOR: ROLAND AUSTINAT

Wenn uns Nintendo zu einem Besuch von Next Level Games im kanadischen Vancouver einlädt, muss man uns nicht zweimal bitten. Immerhin arbeiten die Designer dort am Wii-Spiel *Mario Strikers Charged*, dem Nachfolger des spaßigen *Mario Smash Football* für den GameCube. Anders als auf der Games Convention im letzten Jahr durften wir jetzt ausgiebig mit allen neun Kapitänen und acht Feldspielern kicken (siehe Kasten). Wir wählen dazu einen Kapitän und drei Feldspieler, doch eine perfekte Kombination gibt es nicht. Sagt jedenfalls Game Director Mike Inglehart: „Vielleicht besiegt euer Team mit Waluigi und drei Hammer Bros. neun von zehn Gegnern, doch kommt es bei einem Match gegen Donkey Kong, zwei Koopas und Toad etwas ins Schwitzen." Drei Kapitäne sind noch gesperrt, wir tippen ganz stark, dass zwei davon Diddy Kong und Baby Bowser sind. Denn die beiden sind im Intro-Film prominent zu sehen.

HALT DEN KASTEN SAUBER!

Vor dem ersten Zweikampf gibt's in einem praktischen Tutorial einen raschen Überblick der neuen Spielmöglichkeiten. Die wichtigste Neuerung ist das Aufladen des Balls mit gedrückter Schuss-Taste. Jeder Kapitän und jeder Feldspieler besitzt dazu eine Spezialfähigkeit, mit der er den Gegnern Angst und Schrecken einjagt (siehe Kasten). Obendrein löst ein extra langes Aufladen das Mega-Schuss-Elfmeterschießen aus: Je nach Timing muss der gegnerische Torwart dabei bis zu fünf Bälle in drei verschiedenen Geschwindigkeiten mit der Wii-Remote abwehren. Außerdem ladet ihr den Ball mit jedem Passspiel zusätzlich auf, bis er weiß glüht und dann fast sicher im Tor landet, wenn ihn ein schussstarker Spieler abfeuert. Erfahrene Spieler lupfen die Metallkugel über einen Gegner, um sie dann nach kurzem Dribbling wieder aufzunehmen und weiter voranzutreiben. „Echte Profis schießen den Ball etwas nach vorne, grätschen einen Gegner um und nehmen die Pille dann wieder auf", erklärt uns

UNHALTBAR! Wenn Bowser ungestört seinen Schuss vorbereiten kann, bleibt dem Torhüter meist keine Chance. BILD: NINTENDO

INTERVIEW mit den Entwicklern

≫ Das Spiel ist erwachsener. ≪

Wie im Spiel, so auch im richtigen Leben: Teamwork ist Trumpf. Drei Designer stellen sich unseren Fragen.

***Mario Strikers Charged* ist deutlich martialischer als der Vorgänger: Metallball, Metallhandschuhe, Metallkrallen – hattet ihr Probleme, Nintendo von diesem neuen Stil zu überzeugen?**
Kalvin Lyle: Ganz im Gegenteil, Nintendo hat uns sogar darum gebeten, die Charaktere etwas erwachsener und westlicher zu gestalten. Auch die Idee des Metallballs kam von Nintendo, weil die Designer den Sport etwas gefährlicher als normalen Fußball darstellen wollten.

Das gilt wohl auch für die Spezialfähigkeiten, die es so wohl auf keinem Fußballplatz der Welt geben würde. Zum Glück fliegen uns da noch keine Arme und Köpfe um die Ohren ...
Mike Inglehart: Na ja, aber ihr könnt zerquetscht werden, einen Stromstoß verpasst bekommen, in Brand gesetzt oder in die Luft gesprengt werden – doch unsere Charaktere stehen sofort wieder auf. Fußball-Puristen sollten vielleicht besser ein anderes Spiel spielen. Ihr könnt aber Cheats freischalten, mit denen ihr die Spezialfähigkeiten abschaltet und habt dadurch eine fußballähnlichere Spielweise.

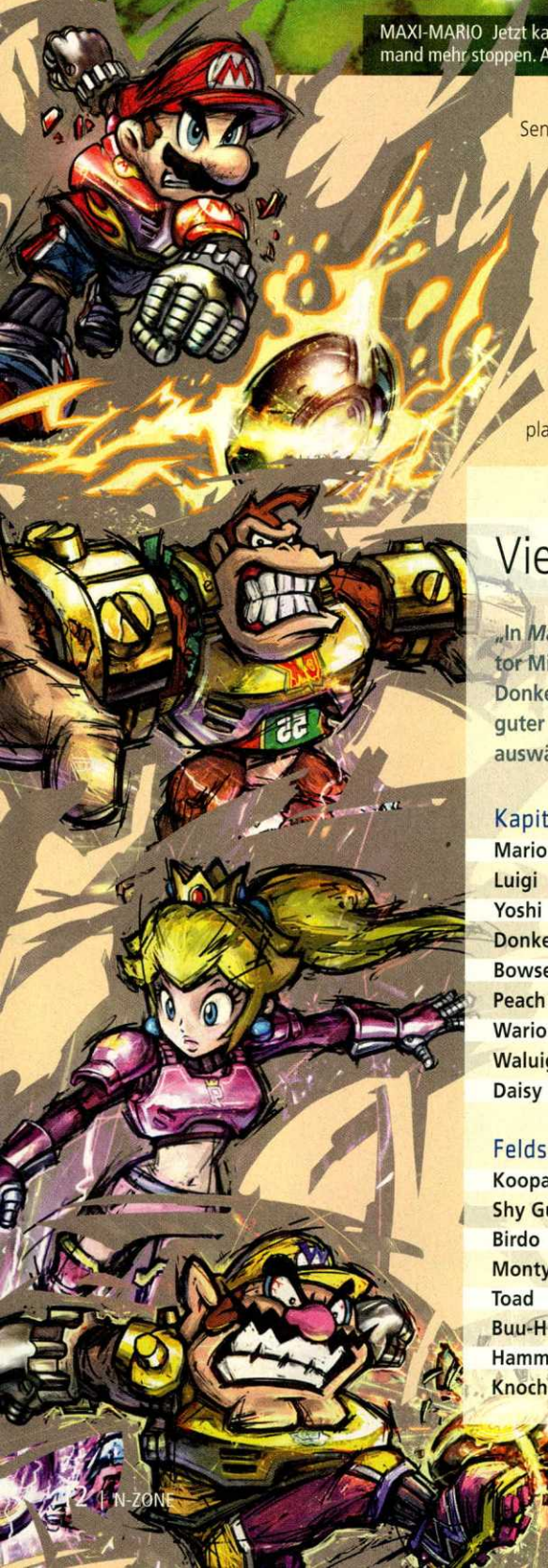
Hattet ihr auch so verrückte Steuerungsideen, etwa, die Wii-Fernbedienung am Bein zu befestigen und damit zu schießen?
Tedd Streibel: Diese Idee kam in der Tat immer wieder auf und war einfach nicht totzukriegen. (lacht)
Mike Inglehart: Wir haben etwa zwei, drei Monate mit der Steuerung experimentiert. Allerdings wollten wir es nicht übertreiben und das Spiel dadurch so stark verändern, dass die Fans des ersten Teils ratlos vor dem Nachfolger gestanden wären. Selbst Nintendo sagte uns: Ihr müsst die Bewegungssteuerung nicht auf Biegen und Brechen überall einsetzen. So sind wir am Ende beim Rüttel-Tackling und der Torwart-Steuerung bei den Mega-Schüssen gelandet.

Was sagt ihr zu herunterladbaren Spielern? Zukunftsmusik?
Tedd Streibel: Daš wäre nett gewesen, doch außer den im Turniermodus freischaltbaren drei Spielern gibt es keine anderen – dazu fehlte uns einfach die Zeit.

DAS TEAM Producer Ken Yeeloy, Senior Programmer Tedd Streibel, Producer Justin Dowdeswell (hintere Reihe), Audio Director Chad York, Art Director Kalvin Lyle und Game Director Mike Inglehart (vordere Reihe). BILD: N-ZONE

MAXI-MARIO Jetzt kann den Klempner niemand mehr stoppen. Angriiiiff! BILD: NINTENDO

MEGA-SCHUSS Mario schießt wie eine Rakete in die Luft und feuert von dort mehrere Bälle gen Tor. BILD: NINTENDO



Senior Programmer Tedd Streibel eine weitere Feinheit. „All das haben wir eingebaut, um ein paar klassische Fußballelemente ins Spiel zu bringen", grinst Mike Inglehart.

AUF UND ÜBER DER ERDE

Neben einer Grasarena und dem windigen Felsnadel-Bolzplatz dürfen wir diesmal auch ein neues Spielfeld ausprobieren, das mitten in einer Wüste liegt. Treibsand bremst uns an den Flanken stark ab, doch dafür sind wir dort wenigstens von den Wummps sicher, die regelmäßig auf die Torjäger im Mittelfeld hinabdonnern. Mehr wollen uns die Designer nicht zeigen – doch wir entdecken in einem unbeobachteten Augenblick, dass der freispielbare Turniermodus uns auch in ein Weltraum-Stadion und auf ein Schrottplatz-Spielfeld führt. Umgehend werden wir ertappt und gebeten, uns bitte nur auf die heute zulässigen Stadien zu konzentrieren. Neben den drei neuen sind das alle klassischen Stadien des Vorgängers, grafisch aufpoliert und mit neuen Terraineigenschaften garniert.

Vier Freunde sollt ihr sein.

„In *Maro Strikers Charged* besitzen alle Charaktere ein eigenes Profil", erklärt Game Director Mike Inglehart. Das bedeutet: Während Mario ein sehr ausgewogener Spieler ist, haut Donkey Kong dank extremer Schusskraft die Bälle mit Wucht ins Netz und ist obendrein ein guter Verteidiger. Wie die Kapitäne besitzen auch die acht Feldspieler, aus denen ihr drei auswählt, unterschiedliche Werte für Schusskraft, Bewegung, Verteidigung und Passspiel.

Kapitäne	Position	Spezialfähigkeit
Mario	Allroundtalent	tritt als Riese seine Gegner nieder
Luigi	Allroundtalent	tritt als Riese seine Gegner nieder
Yoshi	Allroundtalent	rollt in Eiform seine Gegner platt
Donkey Kong	Power-Spieler	wirbelt Gegner mit einem Erdbeben umher
Bowser	Power-Spieler	verbrennt mit Flammenstrahl Freund und Feind
Peach	Spielmacher	lähmt Gegner mit einem Kamerablitz
Wario	Sturm	verwirrt Gegner mit seinen Blähungen
Waluigi	Verteidiger	errichtet eine unpassierbare Hecke auf dem Feld
Daisy	Verteidiger	schützt sich mit einem Ring aus Kristallen

Feldspieler	Position	Spezialfähigkeit
Koopa	Allroundtalent	wirbelt im Schildkrötenpanzer die Gegner um
Shy Guy	Allroundtalent	reitet mit Ball auf Bullet Bill ins Tor
Birdo	Power-Spieler	walzt den Torwart mit einem Ei nieder
Monty Maulwurf	Power-Spieler	untertunnelt seine Gegner unter der Erde
Toad	Spielmacher	springt mit dem Ball über Gegner und Torwart
Buu-Huu	Spielmacher	trägt den Ball unsichtbar ins Tor
Hammerbruder	Sturm	knüppelt den Torwart mit dem Hammer nieder
Knochentrocken	Verteidiger	schockt den Torwart mit Starkstromangriff

MA-RI-O, MA-RI-O!

Die Steuerung ist schnell gelernt: Mit A wird gepasst oder der Spieler gewechselt, mit B geschossen oder der Ball aufgeladen, mit Z1 Hindernisse wie Bananen und Schildkrötenpanzer, aber auch die Spezialfähigkeiten der Fußballkönige ausgelöst. C und A zusammen lösen eine Flanke aus, während das nach unten gedrückte Digipad den Gegner unsanft vom Ball trennt. Rütteln wir die Wii-Fernbedienung, tackelt unser aktueller Spieler munter drauflos. Wir dürfen neben dem schon erwähnten Turniermodus mit bis zu vier Spielern gegen die Wii-Teams den noch spaßigeren Domination-Modus mit seinen Mann-gegen-Mann-Partien ausführlich testen. Das sind maximal drei Begegnungen mit zwei Siegen, deren Spiellänge wir durch die gewünschte Zeitdauer oder Tormenge festlegen. Steht es in der dritten Begegnung unentschieden, kommt es zum Golden Goal: Die Zuschauer schreien lauter, die Hintergrundmusik wird dramatischer. Ohnehin ist die Präsentation von *Mario Strikers Charged* eine Schau: Ist eine Spezialfähigkeit des Kapitäns einsatzbereit, schreit die Meute dessen Namen. „Die ganzen Schlachtrufe haben wir selbst aufgenommen", grinst Game Designer Matt McTavish, mit dem wir uns um die Metallkugel kloppen. „Nach Feierabend bei Bier und Pizza." So begeistert wie die Zuschauer sind auch die Spieler selbst: Toad springt zum Beispiel nach einem Tor begeistert auf und ab oder legt einen kurzen Freuden-Breakdance mit seinem Pilzkopf auf den Rasen. Doch das kriegen wir nur am Rande mit, denn wir haben alle Hände voll zu tun, mit Matt mitzuhalten. Als wir uns nach unzähligen Partien die Hände reichen, mümmeln alle anderen Journalisten schon längst im Pausenraum an einem Sandwich.

ONLINE-FREUDEN

Nach der Mittagspause wollen wir es wissen und fordern gemeinsam mit einem Kollegen aus England ein paar Mitarbeiter von Nintendo in Seattle heraus. Die spielen *Mario Strikers Charged* fast Tag und Nacht, testen die Spielbalance und suchen etwaige Bugs. Unser erstes Match endet mit einem Sieg – doch dann bricht die Verbindung ab. „Die Tester in Seattle können ziemlich heißblütig werden", lacht Producer Justin Dowdeswell. Wir starten einen weiteren Versuch – doch diesmal verlieren wir das erste Spiel knapp, das zweite verheerend mit 10:2. Jetzt ist unser Ehrgeiz geweckt: Wir fordern eine Reihe weiterer Tester zum Duell. Doch während uns so gut wie immer ein Turnier über drei Spiele gelingt, verlieren wir mit schöner Regelmäßigkeit in der dritten Partie mit nur einem Tor Rückstand. Wir trösten uns damit, dass wir *Mario Strikers Charged* heute zum ersten Mal so richtig spielen können und wollen von Mike Inglehart wissen, was es neben Freundschafts- und Punktespielen für eine Online-Bestenliste noch alles gibt: „Jede Region wie Europa, Nordamerika und Asien spielt eine drei Monate lange Saison, nach deren Ende die Bestenlisten zurückgesetzt werden", sagt Inglehart. „Um auch Gelegenheitsspielern einen Anreiz zu bieten, gibt es außerdem den Stürmer des Tages: Wenn ihr die meisten Punkte pro Tag sammelt, taucht euer Mii auf den Wiis aller anderen Spieler auf." Wäre nicht auch eine echte WM denkbar, bei der die besten Spieler aller Nationen gegeneinander antreten? „Das müsste schon von Nintendo kommen", antwortet Mike Inglehart etwas ausweichend. „Technisch wäre das auf jeden Fall möglich." ■

BILD IM BILD Nach einem Tor sehr ihr den Jubel des Schützen und Frust des Keepers. BILD: NINTENDO

» Wenn ihr Torschützenkönig seid, taucht euer Mii auf den Wiis aller anderen Spieler auf. «

ERNSTE SACHE Das Auftreten der Kapitäne ist viel martialischer als im Vorgänger. BILD: NINTENDO

KEEPER IM STRESS Die Mega-Schüsse wehrt ihr mittels Wii-Fernbedienung ab. BILD: NINTENDO

KRATZBÜRSTE Wieso macht Bowser eigentlich auf Freddy Krüger? BILD: NINTENDO

VORSCHAU

MARIO STRIKERS CHARGED

Genre:	Sport
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Next Level Games
Spieler:	1-4
Termin:	Sommer 2007
Web:	www.nintendo.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Was sollen wir lange drum herum reden? Mario Strikers Charged wird der Hammer! Dafür bürgen Spieler, Stadien und der tolle Online-Modus.

EINLAUF... ÄH -SPRUNG Die Athleten laufen nicht in Stadion, sie springen effektreich auf den Platz BILD: NINTENDO

VIDEO AUF DVD

GIGANTISCH Manche Planeten sind so groß, dass sie einen blauen Himmel haben. BILD: NINTENDO

Fakten

- Automatische Kamera
- Wird vermutlich einen Zweispielermodus enthalten
- Pointer-Funktion der Wii-Fernbedienung wird genutzt
- Trailer auf der DVD
- Soll noch 2007 erscheinen

Super Mario Galaxy

Ein kleiner Schritt für einen Klempner. Ein großer Schritt in Richtung Spielspaß!

AUTOR: HANNS PETER GLOCK

Noch nie war die Level-Bezeichnung „Welt" in einem Jump & Run so zutreffend wie bei *Super Mario Galaxy*. Diesmal macht der pilzsüchtige Bartträger nämlich das All unsicher und besucht tatsächlich verschiedene Planeten und andere Himmelskörper. Nach seinem fulminanten Auftritt auf der E3 im Vorjahr wurde es zwar still um Nintendos Maskottchen, doch im vergangenen Monat präsentierte Nintendo auf der Game Developers Converence – kurz GDC – in San Francisco neues Videomaterial, das die großen Erwartungen an Marios interstellares Abenteuer nur noch weiter schürt. Das Video zeigte bisher ungesehene Stellen des Spiels und gab Aufschluss über die Verwendung der Pointer-Funktion der Wii-Fernbedienung.

DIMENSIONSSPRUNG

Vor über zehn Jahren gelang dem Klempner in *Super Mario 64* der erfolgreiche Sprung von der zweiten in die dritte Dimension. Eine Dekade später geht Nintendo einen Schritt weiter. Bei seiner aktuellen Prinzessinnen-Rettungsaktion hält Mario überhaupt nichts mehr: Wie eine Sternschnuppe saust er durch die Schwerelosigkeit und besucht ein Gestirn nach dem anderen. Wer glaubt, im All sei es langweilig, der hat Nintendos Version der unendlichen Weiten noch nicht gesehen. Neben weltraumüblichen Asteroiden schweben Segelschiffe, Yoshi-Eier und riesige Äpfel durch das Vakuum. Auf diesen Gebilden verstecken sich die

WURMBRÜCKE An dieser riesigen Insektenlarve könnt ihr entlanglaufen. So geht es gemütlich von einem Riesenapfel zum nächsten. BILD: N-ZONE

ATEMNOT? Im Unterwasserbereich ist ein großer Luftvorrat von Vorteil. Der wird wieder getrennt von der Lebensanzeige dargestellt. BILD: N-ZONE

WUMMPS Diese finsteren Steinkolosse machen Mario schon seit langem das Leben schwer. BILD: NINTENDO

heiß begehrten Sterne sowie Münzen. Damit Mario alle Schätze einsacken kann, müsst ihr eine Vielzahl von Rätseln lösen. Als Beförderungsmittel zwischen den Himmelskörpern dienen sternförmige Katapulte. Sie schießen Mario mit einem Affenzahn durch die Gegend. Wenn unser Held dann in das Schwerkraftfeld eines Objekts gelangt, wird er davon angezogen und hat bald wieder Boden unter seinen Füßen. Bei kleinen Planeten kommt es übrigens sogar vor, dass Mario kopfüber herumläuft. An manchen Stellen wechselt die Schwerkraft und ihr lauft plötzlich an der Decke.

INTERAKTIVES WELTALL

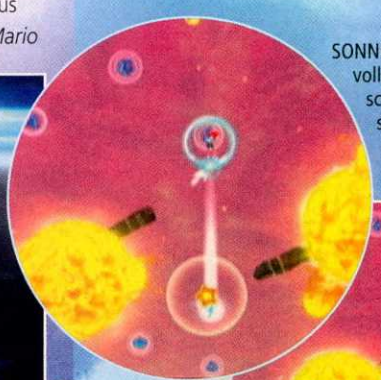
Super Mario Galaxy ist der virtuelle Beweis für extraterrestrisches Leben. An jeder Ecke der Galaxie trifft der Power-Klempner auf nützliche Objekte und Gesellen, die ihm auf seiner Reise hilfreich sind. Hier wird Abwechslung groß geschrieben. Auf einem Riesenapfel treibt er mittels Stampfattacke einen Pflock ins Innere und lockt dadurch einen gigantischen Wurm hervor, der sich sogleich in eine entfernte Frucht bohrt. Nun kann Mario dessen wabbeligen Rücken als Brücke benutzen. Es geht aber auch bequemer: An einer anderen Stelle schwebt er gemütlich an einem übergroßen Pusteblumen-Samen durchs schwarze Nichts und auf einem kleinen grünen Planeten hilft die vorhandene Vegetation beim Überwinden von Entfernungen. Die beliebte Bohnenranke aus den 2D-Abenteuern feiert in *Super Mario*

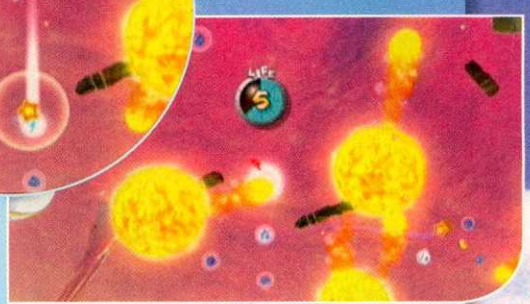
RIESENEI Yoshis Wurfgeschosse treiben in gigantischer Ausführung durchs Weltall. BILD: N-ZONE

Hier braucht ihr Gefühl!

Die Pointer-Funktion der Wii-Fernbedienung wird bei Marios Space-Trip auch für Rätseleinlagen genutzt. Wir zeigen, wie es funktioniert!

Wenn ihr Mario mit der Pointer-Funktion der Wii-Fernbedienung durch stellare Labyrinthe navigiert, ist es wichtig, zur rechten Zeit den richtigen Stern zu aktivieren. Führt dazu einfach euren Cursor über den blauen Stern, damit er Mario anzieht. Doch dabei ist Vorsicht geboten, denn die Mini-Sonnen schleudern heiße Materie ins All, die euch zum Verhängnis werden kann. Da Marios Lebensenergie begrenzt ist, habt ihr nur wenige Versuche.





SONNENSTURM Die anspruchsvollen Labyrinthe mögen zwar schwierig zu meistern sein, doch sehen sie atemberaubend schön aus. BILDER: N-ZONE

Das ist neu!

In seinem dritten 3D-Abenteuer gibt es neue Features, die frischen Wind ins Gameplay bringen.

FESSELND Aktiviert die Sterne mit dem Cursor. BILDER: N-ZONE

WEG DAMIT Schützt auch mit dem Cursor vor Allmüll.

Pointer-Funktion: Der kleine Stern an Marios Seite symbolisiert euren Cursor. Damit könnt ihr mit Objekten interagieren. So aktiviert ihr spezielle Stern-Schalter und zerstört gefährlichen Weltraummüll, der Mario in Flugpassagen zu nahe kommt.

Neues Setting: Marios Abenteuer findet in der Schwerelosigkeit des Weltalls statt. Doch viele der kleinen Planeten und Himmelskörper wirken alles andere als ungewohnt. Grün bewachsene Planetenstücke, fliegende Schiffe, Unterwasserareale und sogar eine heiße Lava-Gegenden warten auf den Klempner. Eine gelungene Kombination!

IRISCHE HÜGEL Mitten im unendlichen Weltall wächst Gras. BILDER: N-ZONE

LODERNDE LAVA Glühende Areale sind Mario bekannt.

PFLANZENLIFT Diese Bohnenranken beförderten den Klempner schon früher in luftige Höhen. BILD: N-ZONE

Galaxy ihr Comeback und wächst mit Mario als Anhängsel nicht wie üblich in die Wolken, sondern quer durchs All.

GESCHICKLICHKEITSÜBUNG

Nintendos Maskottchen wird jedoch auch mit etwas ungemütlicheren Fortbewegungsmitteln konfrontiert: So finden sich im Spiel Passagen, die ihr vorwiegend mit der Pointer-Funktion der Wii-Fernbedienung meistern müsst. Dabei aktiviert ihr mit dem Cursor blaue Sterne, die daraufhin den schwerelosen Mario in ihre Richtung ziehen. Nur durch gutes Timing ist es möglich, die Sterne zeitgerecht in der passenden Reihenfolge zu aktivieren. Als Hindernisse erweisen sich dabei Mini-Sonnen, die heiße Materie ins All schleudern. Kollidiert Mario mit dem heißen Zeug, qualmt sein Hosenboden und es gibt Energieabzug. Aber auch anderswo wird dem Klempner ganz schön warm. Einige Areale in *Mario Galaxy* sind voll mit heißer Lava, andere überflutet und sogar grasbewachsene Ebenen finden sich in Marios Weltraumabenteuer. Und allerorts wimmelt es von altbekannten Gegnern: Der leicht zu erzürnende Wiggler ist ebenso dabei wie Gumbas, Wummps-Steine und Piranha-Pflanzen. Davon gab es auf der GDC übrigens ein ganz besonderes Exemplar zu sehen. Nachdem der Klempner die karnivore Blume unsanft aus ihrem Ei gepellt hat, verfolgt sie ihn mit Geifer vor dem Maul über einen kleinen Planeten. Hier ist dann all euer Können gefordert, damit euch das gierige Grünzeug nicht erwischt. Zum

VULKANAUSBRUCH Sekunden vor der Explosion befand sich unser Held noch im Inneren der Feuer-Hölle. BILD: NINTENDO

SUPER MARIO BROS. 3 Dieses ländliche Areal erinnert an Marios drittes 2D-Abenteuer. Dort feierten die bunten Blöcke ihr Videospiel-Debüt. BILD: N-ZONE

GESCHICKT ODER BRUTAL Den Steinbrocken könnt ihr ausweichen oder ihr zerstört sie mit einer Wirbelattacke der Nunchuk-Erweiterung. BILD: N-ZONE

Glück müsst ihr euch bei der Flucht nicht um die Justierung der Kamera kümmern und könnt euch voll auf die Kontrolle der pummeligen Hauptfigur konzentrieren.

GELUNGENES UPDATE

Bis auf die automatisierte Ansicht spielt sich *Super Mario Galaxy* ähnlich wie *Super Mario 64* und *Super Mario Sunshine*. Gesprungen wird mit dem A-Knopf und durch Schütteln des Controllers vollführt ihr eine Kreisel-Attacke. Das Pointer-Feature scheint eine witzige und abwechslungsreiche Ergänzung zum üblichen Jump&Run-Gameplay zu sein und wirkt weniger aufgesetzt als die umstrittene Spritzpistole im sonnigen Ferien-Ableger der Serie. Sonst ist alles genauso, wie man es von einem *Mario*-Spiel gewohnt ist. Die Lebensanzeige wird wieder in Kuchenform angezeigt. Außerdem verfügt Mario unter Wasser über einen separaten Luftvorrat, der wie in *Super Mario Sunshine* nicht mit seiner Lebensenergie gekoppelt ist. Die verspielte Optik des Titels macht einen hervorragenden Eindruck. Wunderschöne Spiegel- und Lichteffekte bezaubern das Auge. Den Entwicklern ist diesmal der große Wurf gelungen. Sie setzten neue Akzente in Sachen Steuerung und Ort der Handlung. Trotzdem bietet das All genug Gewohntes, um das Flair der Reihe in eine neue Dimension zu tragen. Mit etwas Glück fesselt das Abenteuer sogar zwei Personen gleichzeitig vor die Wii. Gerüchten zufolge soll es in der fertigen Version einen Multiplayermodus geben. Details sind dazu leider noch keine bekannt. Doch egal, wie viele Spieler am Ende gleichzeitig vor der Wii-Konsole sitzen: *Super Mario Galaxy* wird mit hoher Wahrscheinlichkeit für großes Staunen und enormen Spielspaß sorgen. ■

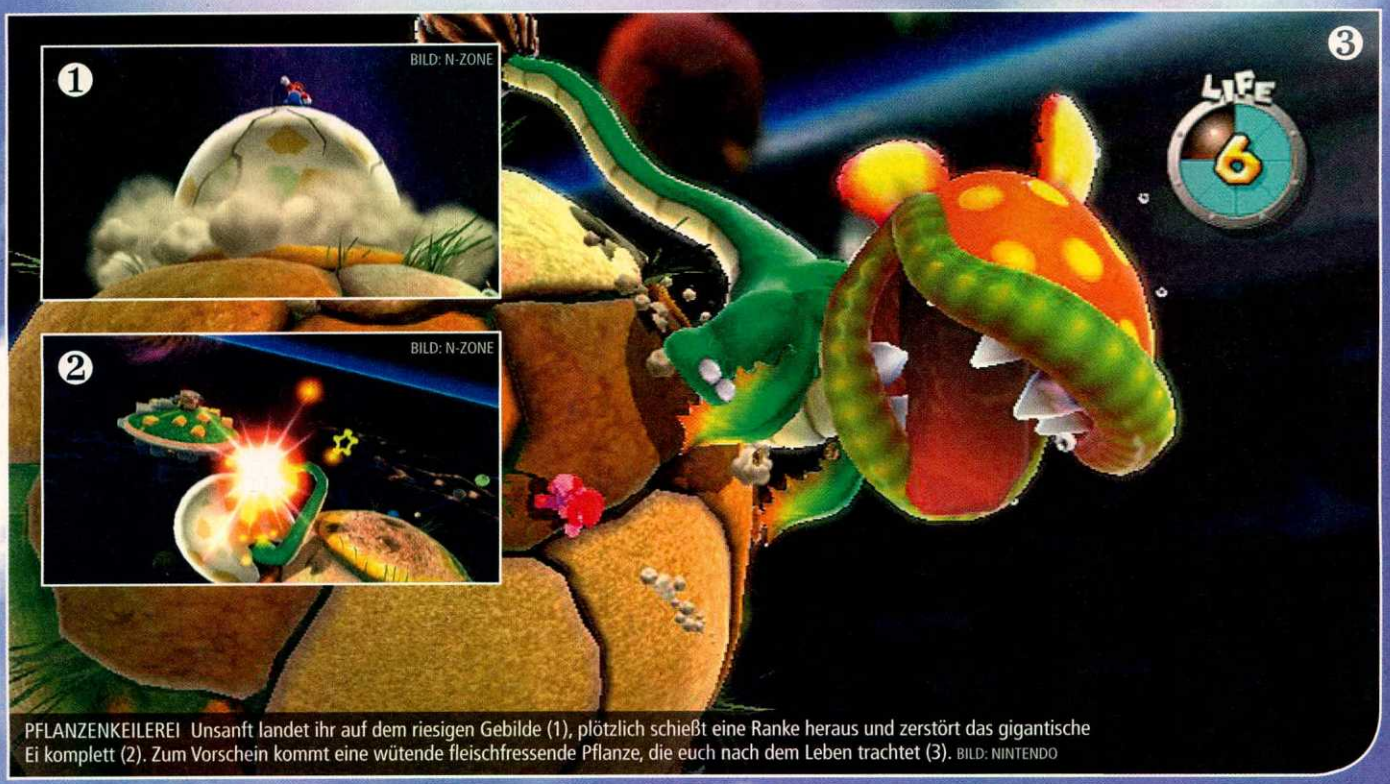
VORSCHAU

SUPER MARIO GALAXY

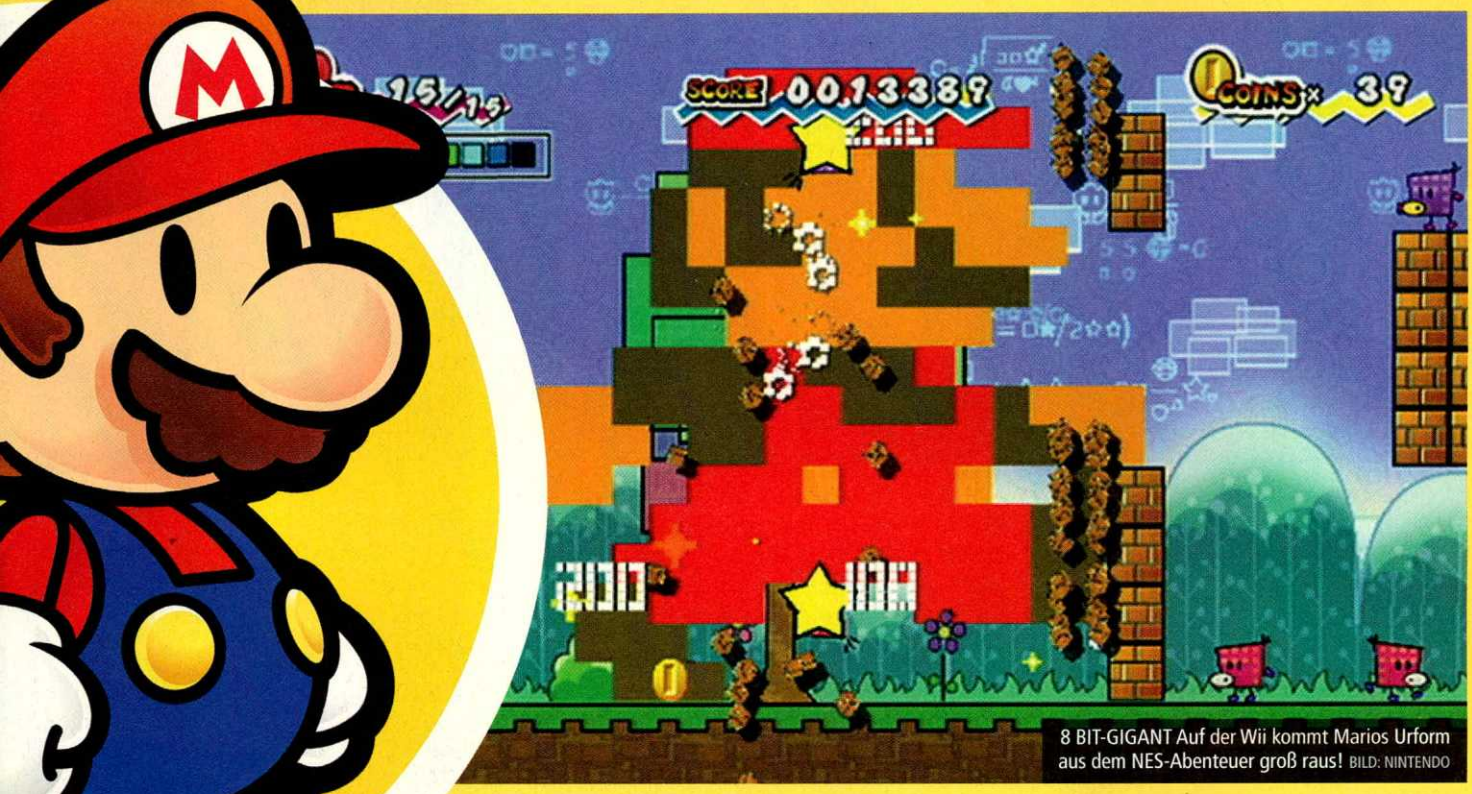
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Spieler:	Unbekannt
Termin:	2007
Web:	www.nintendo.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Marios Space-Trip hat großes Potenzial und wird vermutlich der Wii-Renner 2007. Die Präsentation und das Gameplay überzeugen.



PFLANZENKEILEREI Unsanft landet ihr auf dem riesigen Gebilde (1), plötzlich schießt eine Ranke heraus und zerstört das gigantische Ei komplett (2). Zum Vorschein kommt eine wütende fleischfressende Pflanze, die euch nach dem Leben trachtet (3). BILD: NINTENDO



8 BIT-GIGANT Auf der Wii kommt Marios Urform aus dem NES-Abenteuer groß raus! BILD: NINTENDO

Super Paper Mario

Altpapier? Von wegen! Paper Mario ist zurück und das so frisch wie nie!

Fakten

- Ursprünglich für den GameCube angekündigt
- Vollkommen an die Wii-FB angepasst
- Mehr Jump & Run als RPG
- Mario, Peach und Bowser sind spielbar.
- Wechsel der Ansicht zwischen 2D und 3D
- Grafikstil der *Paper Mario*-Serie
- 8 Welten

AUTOR: HANNS PETER GLOCK

Die beiden *Paper Mario*-Spiele für das N64 und den GameCube „plätteten" in den vergangenen Jahren Spieler auf der ganzen Welt. Witzig und extrem einfallsreich setzten die beiden Titel gekonnt Marios Ausflug ins Rollenspiel-Genre fort, der mit dem bei uns nicht erschienenen *Super Mario RPG* für das SNES begann. Dabei gingen die Entwickler völlig neue Wege: Rollenspiel-Elemente und Jump&Run-Abschnitte wurden gekonnt kombiniert. Der neue Grafikstil der *Paper Mario*-Titel wirkte auf den ersten Blick für viele Zocker vielleicht etwas zu quietschbunt, doch hinter der farbenfrohen Fassade steckten wahre Spielperlen. Viele Stunden lang brachte man in der tollen Welt zu, levelte seine Charaktere auf und erledigte Nebenaufgaben. Nun ist der Klempner aus Papier zurück. Zwar nicht wie zuerst angekündigt als eines der letzten Spiele für den GameCube, sondern für die Wii. Und wieder beweist Nintendo Mut zur Veränderung. Schon die Geschichte ist alles andere als normal: Ein neuer Gegner erscheint auf der Bildfläche und bringt die Dimensionen durcheinander! Jetzt müssen sogar Bowser und Peach helfen, die Welt zu retten.

JUMP & MORE

Die Rollenspiel-Aspekte der Vorgänger sind weitgehend verschwunden. Bis auf

SCHMETTERLING Dieses kleine, bunte Flatterding begleitet euch auf eurem ganzen Abenteuer durch die verzauberte Welt. BILD: NINTENDO

GEDREHT Wechselt ihr mit Mario in die 3D-Ansicht, könnt ihr auf dem ursprünglichen Hintergrund tiefe Schluchten überwinden. BILD: NINTENDO

KLÖTZCHENOPTIK Die Spielwelt von Super Paper Mario präsentiert sich als Mix aus buntem Cartoon und einfachen Linien. BILD: NINTENDO

MARIO GALAXY? Mario hat anscheinend das Weltall als neuen Spielplatz für sich entdeckt. BILD: NINTENDO

RÖSTI Als Bowser macht ihr allen ordentlich Feuer unter dem Hintern. Selbst seine eigenen Untertanen sind nicht vor ihm sicher. BILD: NINTENDO

WÜSTE(R) MARIO Ein Sprung auf den Kopf wirft die Feinde immer noch aus der Bahn. BILD: NINTENDO

das zweidimensionale Charakterdesign von Mario, Peach und Bowser ist nichts mehr beim Alten geblieben. Die Spielwelt wird zweidimensional dargestellt – nun ja, zumindest meistens. Obwohl die Levels generell in gewohnter Jump&Run-Manier durchquert werden, besteht die Möglichkeit zu einem Dimensionssprung. Auf Knopfdruck wechselt die übliche 2D-Ansicht in eine dreidimensionale. Hindernisse lassen sich dann umgehen, Rätsel werden lösbar und Verstecktes sichtbar. Dieser Vorgang zehrt aber an der Lebensenergie von Mario. Die erscheint als Leiste am linken oberen Bildschirmrand und ihr könnt sie im Verlauf des Abenteuers erweitern. Neigt sich die Energie dem Ende zu, helfen euch die bekannten Pilze wieder auf die Sprünge, deren Wachstumsfunktion aus den anderen 2D-*Mario*-Jump&Runs nun ein Stern übernimmt. Der bringt Mario, Peach und Bowser ganz groß raus: Als riesige 8-Bit-Giganten stampfen sie dann durch die Levels und machen Kleinholz aus allem, was sich ihnen in den Weg stellt.

VOM CUBE AUF DIE WII

Super Paper Mario erfuhr ein ähnliches Schicksal wie *The Legend of Zelda: Twilight Princess*. Die ursprünglich geplante GameCube-Fassung wurde für die Wii überarbeitet und präsentiert sich nun mit einer Steuerung, die völlig auf die Wii-Fernbedienung ausgerichtet ist. Ihr haltet

ÜBERROLLT? In solchen Situationen hilft Mario nur ein schneller Knopfdruck. BILD: NINTENDO

VON WEGEN! Ändert sich die Ansicht, könnt ihr gefährlichen Hindernissen ausweichen. BILD: NINTENDO

Papierschnipsel

Die Paper-Mario-Geschichte: Der rundliche Klempner hat in seiner hauchdünnen Form schon viel erlebt.

BILD: N-ZONE

Paper Mario

2001 erschien der Titel als erstes *Super Mario*-Rollenspiel in unseren Breiten. *Paper Mario* bestach mit kunterbunter Aufmachung, toller Story und gelungenem Kampfsystem. Die rundenbasierten Gefechte wurden mit Sprüngen, Items oder dem Hammer ausgetragen und ließen Marios Charakterwerte steigen. Mit diesem Game schuf Intelligent Systems eine gelungene Symbiose von 3D-Welten und 2D-Figuren, Jump & Run und Rollenspiel.

BILD: N-ZONE

Paper Mario: Die Legende vom Äonentor

Bei der GameCube-Fortsetzung aus dem Jahr 2004 hat sich Intelligent Systems nicht lumpen lassen. Der Titel fesselte für viele Stunden, bot eine Fülle an Nebenmissionen und war voll mit tollen Charakteren. Erstmals setzte Mario seine Zweidimensionalität geschickt ein. Indem er sich etwa selbst zu einem Papierflieger faltete, konnten einige Rätsel gelöst werden. Abschnitte mit Bowser und Peach sorgten für Abwechslung.

DÉJÀ-VU Dieser Ort sollte Mario-Veteranen bekannt vorkommen, … BILD: NINTENDO

NEUER BLICKWINKEL ... so hat man ihn zuvor jedoch noch nicht gesehen! BILD: NINTENDO

die Fernbedienung wie ein NES-Pad, das Steuerkreuz gibt die Richtung an und per Knopfdruck wird gesprungen. Schüttelt ihr dabei den Controller, fügt ihr Gegnern mehr Schaden zu oder zerstört brüchige Gegenstände. Mit der Pointer-Funktion der Wii-Fernbedienung könnt ihr einen kleinen Schmetterling über den Bildschirm bewegen, um mit eurer Umgebung zu interagieren. An bestimmten Stellen im Spiel lernen die Helden neue Fähigkeiten. So kann sich Mario seitlich drehen und kommt als papierdünne Figur sogar durch engste Passagen.

UNGLEICHES TRIO

Als weiteres cooles Feature könnt ihr jederzeit zwischen Mario, Bowser und Peach wechseln. Das Steuern der drei Charaktere war bereits in *Paper Mario 2: Die Legende vom Äonentor* möglich, wenn auch nur in einzelnen Abschnitten. Dass dies nun permanent funktioniert, ist schlichtweg

FRAUENPOWER In Super Paper Mario lässt es die adelige Schönheit ordentlich krachen. Ihr Regenschirm ist natürlich wieder mit dabei. BILD: NINTENDO

FEIGLING Nanu? Bowser wird doch wohl nicht die Flucht vor den Papierwesen ergreifen. Wozu kann er denn Feuer speien? BILD: NINTENDO

» Wer wollte nicht schon immer als König der Koopas den Gegnern mit mächtigen Feuersbrünsten einheizen? «

HAU DRAUF! Schüttelt ihr die Wii-Fernbedienung im richtigen Augenblick, erleiden die Gegner mehr Schaden. Der Erfolg ist sogleich sichtbar. BILD: NINTENDO

genial. Wer wollte nicht schon immer als König der Koopas den Gegnern mit mächtigen Feuersbrünsten einheizen? Weit eleganter geht Prinzessin Peach an das Abenteuer heran: Mit ihrem Regenschirm schwebt sie selbst über die weitesten Abgründe in den abwechslungsreichen Welten. Viele der bisher vorgestellten Areale sind *Mario*-Kennern bestens bekannt: Wüsten, Ozeane, der Weltraum und die dunkle Kanalisation – natürlich lassen dort auch die gewohnten Gegner nicht lange auf sich warten: Gumbas, Koopas und viele vertraute Fratzen gesellen sich zu einer Riege neuer Kontrahenten.

Ihr seht also, dass es dem Titel kaum an spielerischer Abwechslung mangeln wird. Das Oldschool-Jump&Run könnte dank der vielen frischen Elemente und einem gelungenen Einsatz der Wii-Fernbedienung noch vor dem Weltraumabenteuer *Super Mario Galaxy* dafür sorgen, dass sich der bärtige Klempner einen Platz an der Wii-Spitze sichert. ■

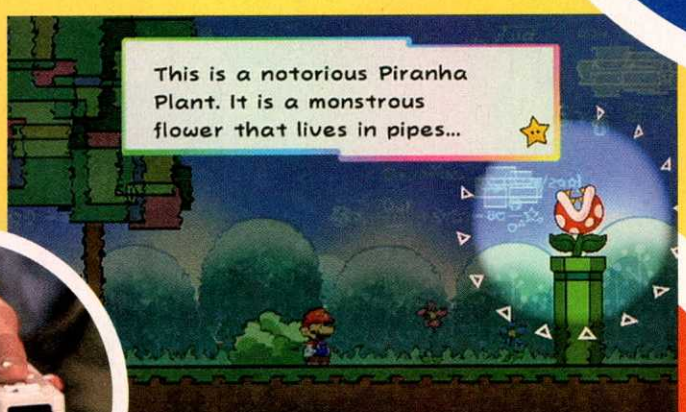
VORSCHAU
SUPER PAPER MARIO

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Intelligent Systems
Spieler:	1
Termin:	2007
Web:	www.nintendo.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Das Spielprinzip ist trotz der bekannten Grafik erfrischend anders. Der Mix aus Jump & Run und RPG könnte ein Hit werden!

GEHEIMER WEG Mit der Pointer-Funktion der Wii-Fernbedienung erschließen sich neue Wege ... BILD: NINTENDO



VERSTECKTER GEGNER ... und ihr könnt mehr über eure Umgebung in Erfahrung bringen. BILD: NINTENDO

SCHWUNGVOLL Mit eurem Spinnenfaden könnt ihr euch extrem weit durch die Luft katapultieren. BILD: ACTIVISION

Fakten

- Filmhandlung plus viele Zusatzmissionen
- Enthält spielbare „Cineractives"
- Neuer Verbrechensindex für Stadtviertel
- Unterstützt 480p
- Erscheint auch für DS und GBA

Spider-Man 3

Unser Spinnensinn hat neue Signale von Spider-Man aufgefangen.

AUTOR: FLORIAN BRICH

Anfang Mai wird Spider-Man nicht nur zu seinem dritten Leinwandabenteuer ansetzen, sondern sich zeitgleich auch auf nahezu alle erdenklichen Spielkonsolen schwingen. Natürlich wird auch die Wii-Gemeinde von Activision mit Peter Parkers neuem Abenteuer bedacht. Und wie schon in den vorangegangenen *Spider-Man*-Spielen habt ihr nicht nur die Möglichkeit, den Handlungsstrang der Filmvorlage nachzuerleben, sondern ihr krabbelt auch durch weitere Szenarien, die sich die Entwickler zusätzlich ausgedacht haben. So müsst ihr zum Beispiel mysteriöse Vorgänge um eine Firma namens Mechabiocon aufklären und werdet in diesem Zusammenhang mit dem Bösewicht Scorpion zusammenprallen. Die Haupthandlung dreht sich hingegen um Spider-Mans Ringen mit dem Sandmann, dem neuen Grünen Kobold und sich selbst. Dabei soll das schwarze Kostüm mit seiner mysteriösen Wirkung, das im aktuellen Filmabenteuer eine zentrale Rolle spielt, für frischen Gameplay-Wind sorgen.

KRISE IM GANGLAND

Damit New York nicht nur zum Spielplatz für eure Hangelpartien und Klettereinlagen taugt, wird der Moloch in mehrere Distrikte mit einer schwankenden Kriminalitätsrate unterteilt. Auf eurer Karte erkennt ihr, wo gerade die meisten Geiselnahmen, Raubüberfälle und Belästigungen stattfinden. Für Chaos sorgen drei große Gangs, so unter anderem der Drachenschwanz-Clan, der eine Einmischung in seine Geschäfte prompt mit Raketenwerfer-Attacken beantwortet. Euch steht es frei, ob ihr euch sofort den

TUT WUT GUT? Habt ihr euch das schwarze Kostüm übergestreift, droht euch dessen Wut zu vereinnahmen. BILD: ACTIVISION

POWER-HIEBE Als dunkle Spinne könnt ihr eure Gegner mit heftigen Kicks und Schlägen eindecken. BILD: ACTIVISION

IN WARTESTELLUNG Mit eurem Netz fangt ihr diesmal auch fallende Personen auf oder repariert Eisenbahnschienen. BILD: ACTIVISION

„roten Zonen" zuwenden wollt oder erst andere Aufgabe wahrnehmt. Schiebt ihr den Kampf gegen das Verbrechen allerdings auf, sinkt euer Ansehen in der Öffentlichkeit und ihr trefft beim Eingreifen auf noch heftigeren Widerstand. Denn die Programmierer haben das Aktionsspektrum der Gangster für *Spider-Man 3* noch einmal aufpoliert. Die Bösewichter versuchen, eure Figur einzukesseln, sie rufen Verstärkung herbei und besetzen die von euch schon besuchten Gebiete gerne auch ein weiteres Mal.

SYMPHONIE IN SCHWARZ

Wie im Film, so hat Spidey auch im Spiel einen zweiten, dunklen Anzug zur Verfügung, der über ein bedrohliches Eigenleben verfügt. Seid ihr im schwarzen Dress unterwegs, seid ihr kräftiger und flinker, lauft jedoch Gefahr, in unkontrollierter Wut mehr zu zerstören als zu helfen. Obwohl auch die Palette der Nahkampf-, Combo- und Luftangriffe für das rote Kostüm zugelegt hat, geht es im hautengen Schwarzen erst so richtig ab: So erwischt ihr zum Beispiel mit eurer Spinnenschleuder nicht einen, sondern gleich mehrere Übeltäter, ihr stampft die Gegner regelrecht in den Boden oder wendet verheerende Finishing-Manöver an. Überdies wird *Spider-Man 3* noch mit weiteren Veränderungen aufgepeppt: Der Spinnensinn dient diesmal nicht mehr als Gefahrenwarner, sondern als Hilfsmittel beim Aufspüren und Verfolgen von Widersachern. Und an bestimmten Stellen des Abenteuers dürft ihr euch an sogenannten „Cineractives" versuchen. Dabei fordert euch das Spiel zur Eingabe diverser Steuerbewegungen auf, während die Action wie in einer Zwischensequenz durchläuft. Sofern die Entwickler die Wii-Fernbedienung klug auf das Geschehen abstimmen, sollte *Spider-Man 3* ein Erlebnisnetz bilden, dem Actionspieler kaum werden entkommen können. ■

VORSCHAU

SPIDER-MAN 3

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Vicarious Visions
Spieler:	1
Termin:	Mai 2007
Web:	www.sm3thegame.com

EINSCHÄTZUNG ★★★½☆

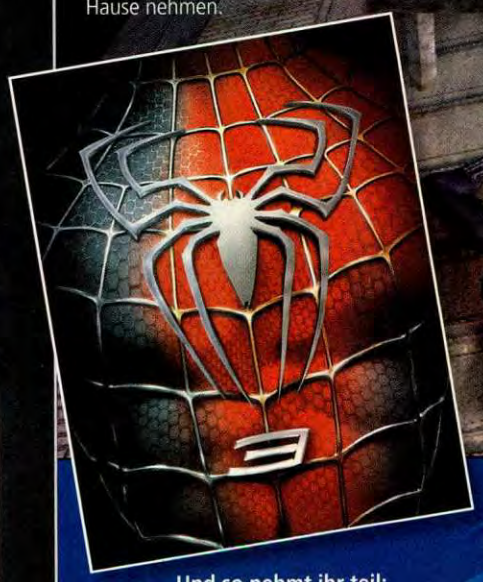
Mit Schwung ins Marvel-Universum: Eine größere Stadt, neue Spinnenkräfte und frische Gameplay-Elemente locken an die Wii-FB.

ENTWICKLUNGSFÄHIG Mit eurem Spielfortschritt verbessern sich eure Fähigkeiten und ihr beherrscht neue Manöver. BILD: ACTIVISION

ERSTER SEIN SPIDER-MAN 3 ERLEBEN!

Schwingt euch zu unserer Sneak-Preview

Ob ihr auch in einem dunklen Cape eine gute Figur macht, könnt ihr bei unserer exklusiven Sneak-Preview zu *Spider-Man 3* ausprobieren. In Zusammenarbeit mit der Activision Deutschland GmbH veranstaltet die Computec Media AG am Samstag, dem 21. April, eine Vorschau auf Spider-Mans brandneues Action-Abenteuer. Drei Leser der N-ZONE dürfen bei diesem Event dabei sein und überdies ein heißes Activision-Spielepaket mit nach Hause nehmen.



BILDER: ACTIVISION

Und so nehmt ihr teil:
Schreibt eine E-Mail an redaktion@n-zone.de mit dem Betreff „Spider-Man 3" oder schickt eine Postkarte an folgende Adresse:

Redaktion N-Zone
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Bitte gebt unbedingt eure Telefonnummer und euer Alter (bei SMS-Teilnahme „Alter" an der Stelle „Lösung") mit an.

Ihr könnt euch auch per SMS um einen Platz bewerben. Die Gewinnspielnummer lautet: 39

Einsendeschluss ist Montag, der 16. April 2007.
Bei Postkarten gilt das Datum des Poststempels.
Über die Teilnahme entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Kosten für die An- und Abfahrt zu der Veranstaltung sind von den Teilnehmern selbst zu tragen.

BOSS-TRIADE Im Story-Modus bestreitet ihr auch einige nicht allzu schwere Endgegner-Kämpfe. BILD: N-ZONE

KASSENSTURZ Aus diesem Gerät am Eingang eines Vergnügungsparks kurbelt ihr einen Schwung Eledees heraus. BILD: N-ZONE

Fakten

- Ursprünglicher Titel war Elebits
- 25+ Kapitel, mehr als 15 Eledees-Varianten
- Mit Time-Attack-, Eternal- und Challenge-Modus
- Enthält einen Level-Editor
- Editierte Levels können über WiiConnect24 getauscht werden
- Mehrspielermodus für bis zu vier Spieler

Eledees

Hier geblieben! Wir haben die Wuselwesen schon haufenweise dingfest gemacht.

AUTOR: FLORIAN BRICH

Kreativ war man bei Konami ja schon immer, wenn es um das Erfinden neuer Genres ging. Daher wurde auch das Actionspiel *Eledees* (vormals: *Elebits*), in dem ihr kleine Elektro-Wichtel aus ihren Verstecken treiben und einsaugen müsst, prompt mit der Bezeichnung „Catch & Seek-Titel" versehen. Wir haben uns schon ausführlich mit der US-Fassung des Spieles vergnügt und der Hauptfigur des Abenteuers – einem Jungen namens Kai – dabei geholfen, die Chaostruppe in verschiedenen Arealen mit dessen Strahlenkanone einzufangen. Die Hintergrundgeschichte des Spieles ist sehr stark auf junge Spieler zugeschnitten, wird von eher mäßigen Zwischenbildchen begleitet und versucht sogar, euch den Zugang zu Papas geheimem Zimmer als Highlight zu verkaufen. Entscheidend ist aber schließlich, was ihr mit Wii-Fernbedienung und Nunchuk in Wohnzimmer, Küche oder Vorgarten treiben könnt – und das macht Spaß.

WORKOUT FÜR WATT

Das Gameplay-Grundmuster bei *Eledees* ist in allen Spielmodi gleich: Ihr schüttelt die Alltagsgegenstände in eurer Umgebung mit eurem Zielstrahl, öffnet Schränke und zappt die aufgeschreckten Winzlinge mit der Wii-Fernbedienung weg. Durch die diversen Räume und Außenareale, die in den Spielkapiteln enthalten sind, bewegt ihr euch mit dem Nunchuck. Mit den dort befindlichen C- und Z-Knöpfen stellt ihr euch auf die Zehenspitzen oder duckt euch, um beispielsweise die Eledees zu erwischen, die sich im Gebälk oder unter dem Bett verkrochen haben. Wichtig ist, dass jeder gefangene Gnom euer Watt-Konto erhöht. Und mit einer höheren Wattzahl könnt ihr auch immer mehr Spezialgegenstände manipulieren, aus denen die Eledees dann dutzendfach herauspurzeln. Vom Fernseher über den Rasenmäher bis zum Schaufelbagger reicht die Palette der Objekte, deren Eledees-Inhalt ihr so freischalten könnt. Zudem könnt ihr durch das Aufpicken von Power-Eledees auch die Hebekraft eurer Kanone erhöhen. So lassen sich dann nicht nur Kohlköpfe oder Hydranten, sondern auch Lastwagen durch die Luft wirbeln.

Obwohl die Entwickler den Spielverlauf mit nützlichen Extras wie dem Mehrfach-Markierer oder dem Eledees-

LECKER! Die Winzlinge sind vom Duft des Eledees-Cookies sichtlich begeistert. BILD: N-ZONE

≫ Alltag bei der Eledees-Suche: Chaos im Kinderzimmer ≪

Cookie angereichert haben, wirken die Spielstufen recht starr. Ihr arbeitet eine Liste aktivierbarer Gegenstände in der Reihenfolge der erforderlichen Wattzahlen ab und könnt nur hoffen, euch noch daran zu erinnern, wo sich jetzt gerade der Heizlüfter, die Taschenlampe oder die Spielzeugeisenbahn befinden.

SPASSIGER STAFFELLAUF

Wer auf dem Zerstörungstrip ist, wühlt sich später durch das selbst angerichtete Chaos und hofft, dass der nächste aktivierbare Gegenstand nicht gerade eingekeilt auf seinem Schalter liegt. Damit dieser spielerische Staffellauf etwas abwechslungsreicher wirkt, gibt es Stufen, in denen ihr zum Beispiel nur eine bestimmte Anzahl von Gegenständen zerbrechen dürft oder in denen die Schwerkraft auf den Kopf gestellt wurde. Die gute Nachricht ist, dass das Schütteln, Ziehen und Drücken mit der Wii-Fernbedienung locker von der Hand geht und zum Wiederholen der Levels motiviert. Es ist einfach ein befriedigendes Gefühl, einen purzelbaumschlagenden Wicht vom Boden wegzusaugen oder ein Flug-Eledee von dessen Flatterbahn zu holen.

POWER AUS DER TIEFE Durch Aufsammeln der gelben Eledees verbessert ihr die Stärke eurer Strahlenpistole. BILD: N-ZONE

DIE GROSSE BASTEL-PARTY

Das Spiel verfügt über einen Karteneditor, für den ihr im Spielverlauf immer neue Areale, Eledees und Objekte freischaltet. Zudem wird es möglich sein, die selbst gebastelten Stufen über WiiConnect24 zu tauschen. Bei den Mehrspielerturnieren geht es darum, wer am Ende des Zeitlimits die höchste Wattzahl hat. Da *Eledees* auch bei mehreren Teilnehmern im Vollbild dargestellt wird, hängt die Kamerabewegung bei einem Spieler, der dadurch einen gewissen Vorteil genießt. *Eledees* bewegt sich grafisch etwas über GameCube-Niveau. Bei der Entwicklung dieses Spieles stand jedoch erkennbar das Austesten der Möglichkeiten der Wii-Fernbedienung und nicht des Prozessors im Vordergrund. ■

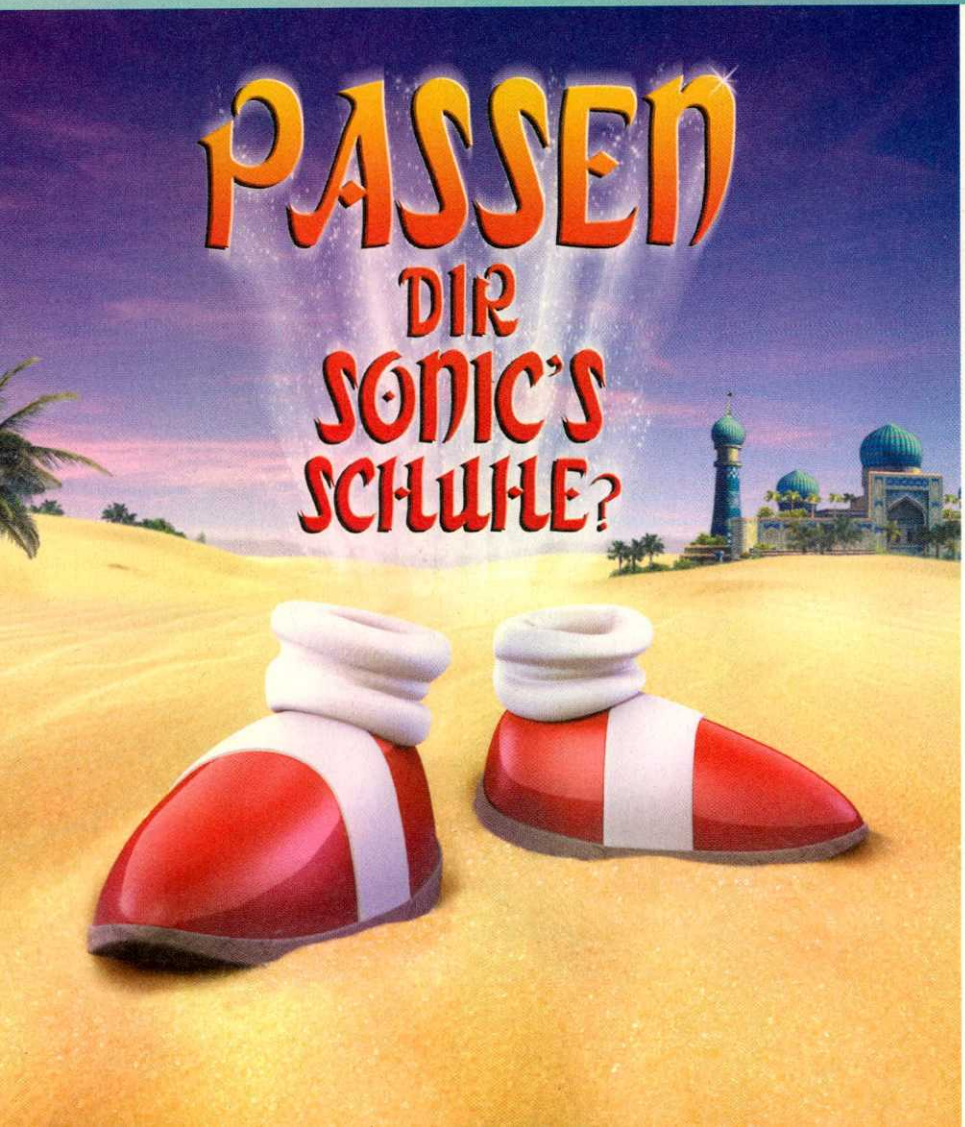
VORSCHAU

ELEDEES

Genre:	Action
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Spieler:	1-4
Termin:	Mai 2007
Web:	www.konami.de

EINSCHÄTZUNG ★★★½☆

Flotte Sammelaction mit guter Nutzung der Wii-FB. Trotz netter Spezialeffekte technisch eher eine Fingerübung der Entwickler.



SONIC™ und die Geheimen Ringe

Tritt in die Fußstapfen von Sonic und erlebe sagenumwobene Abenteuer aus 1001 Nacht. Dank der fantastischen Steuerung der Wii-Konsole hast du wie von Zauberhand jede Bewegung, jeden Sprung und seine neuen Spezial-Attacken voll unter Kontrolle.

100 Hochgeschwindigkeits-Missionen und 40 abwechslungsreiche Partyspiele garantieren das bisher schnellste und abwechslungsreichste Sonic-Abenteuer aller Zeiten. Also, was meint du? Passen dir Sonic's Schuhe?

6

EXKLUSIV FÜR Wii

SONIC™ TEAM

SEGA®
www.sega.de

© SEGA. SEGA, the Sega logo and "Sonic und die Geheimen Ringe" are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved.

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

Die Sanduhr rieselt immer noch. Wir präsentieren euch derweil neue Bilder und ein Exklusiv-Interview mit Shigeru Miyamotos rechter Hand!

Fakten

- Das Spiel wird komplett mit dem Touchscreen gesteuert
- Streift den Stylus hin und her, um euch aus den Klauen von Gegnern zu befreien!
- Mehrspieler-Modus für bis zu vier Spieler
- Den neuesten Trailer findet ihr auf der DVD

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Früher standen wohlerzogene Kinder mit der Sanduhr am Waschbecken, um sich die Milchzähne ausreichend lange zu schrubben – heute kommt das urige Utensil in einer neuen *Zelda*-Episode zum Einsatz. Die Bedeutung der Rieselurne hütet Nintendo indes noch wie einen Schatz. Wir wissen dennoch mehr als andere deutsche Magazine, denn unser US-Korrespondent Roland Austinat führte auf der Game Developers Conference ein Exklusiv-Interview mit Eiji Aonuma, dem Entwickler von *Twilight Princess* und *Phantom Hourglass*. In San Francisco wurde auch ein neuer Trailer enthüllt, den wir in bestmöglicher Qualität auf die aktuelle N-ZONE-DVD gepackt haben.

MERKZETTEL Die Notizen auf dem oberen Bildschirm sind ganz wichtig. BILD: NINTENDO

VIDEO AUF DVD

DIE ZELDA-REFORM

Wie man dem Video entnehmen kann, lässt sich Link noch genauso simpel wie in der E3-Version steuern: Tippt ihr mit dem Stylus an eine bestimmte Stelle auf dem Touchscreen, beginnt der Zipfelmützenträger zu laufen. Bewegt ihr den Stift weiter weg, rennt Link. Als eine von vielen Neuerungen wird es mitten im Spielablauf Geschicklichkeitspassagen geben: Hat euch ein Gegnerkoloss in die Klauen genommen, befreit ihr euch aus der misslichen Lage, indem ihr den Stylus rasch hin und her streift. Auch Degenduelle gegen eine noch nicht näher bekannte Piratenbraut werden auf diese intuitive Art und Weise ausgefochten. Wir halten die „100% Stylus"-Steuerung für eine mutige Entscheidung, da sie der eher konservativen *Zelda*-Serie trotzt – gleichzeitig begrüßen wir die Frische, die der Touchscreen mit sich bringt. Denn auch die Rätsel werden mit dem Stylus gelöst – beispielsweise lenkt ihr so die Flugbahn des Bumerangs oder kontrolliert die Bordkanone eures Nussschalen-Dampfers.

Teil der *Zelda*-Reform ist auch der kabellose Versus-Modus: Hier rennt ein Spieler als Link durch den Level, während die übrigen Teilnehmer mit behörnten Wachen umherflitzen. Am Ende gewinnt derjenige, der die meisten Triforce-Splitter zu seinem „Nest" schleppt. Der Clou: Bis auf Link sehen alle Spieler eine Karte auf dem oberen Bildschirm eingeblendet – der Startschuss zu einer heißen Verfolgungsjagd, die jedoch leider nicht online ausgetragen werden darf. Glaubt man einer Aussage Aonumas, steht *Phantom Hourglass* übrigens – Überraschung! – kurz vor der Fertigstellung. Warten wir also, bis alle Sandkörner herabgerieselt sind und das meisterwartete Nintendo-DS-Projekt als fertige Version präsentiert wird. Bis es so weit ist, müssen wir eben mit der Milchzahn-Sanduhr vorlieb nehmen! ■

VORSCHAU
PHANTOM HOURGLASS

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Spieler:	1-2
Termin:	2007
Web:	www.nintendo.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★½

Die neuen Spielszenen machen deutlich, dass Nintendo voll auf die Stylus-Steuerung setzt. Eine mutige, aber konsequente Entscheidung!

BILDER: NINTENDO

Der Zelda-Chef im Interview

N-ZONE-exklusiv bekennt Eiji Aonuma: „Ich wollte anfangs gar keine Spiele entwickeln."

Auch wenn hinter seinem Namen inzwischen eine dreistellige Spieleliste steht: Seine volle Aufmerksamkeit kann Nintendos Designpapst Shigeru Miyamoto nicht allen Titeln widmen. Für *Zelda: Ocarina of Time* (1998) holte er sich daher den begabten Designer Eiji Aonuma als Assistant Director an Bord, der seit 1988 bei Nintendo arbeitete. Aonuma machte seinen Job so gut, dass Miyamoto ihn daraufhin zum Director aller nachfolgenden *Zelda*-Titel beförderte, darunter *Majora's Mask* (2000), *The Wind Waker* (2003) und *Twilight Princess* (2006). Derzeit arbeitet Aonuma an *Zelda: Phantom Hourglass*. Auf der GDC in San Francisco führten wir ein Interview mit dem sympathischen 43-jährigen Designer.

Die *Zelda*-Serie gehört zu den langlebigsten und erfolgreichsten Videospielserien. Wie schwer ist es, neue Spielelemente zu integrieren, die sowohl langjährige Fans als auch die Spieler ansprechen, die noch nie ein *Zelda* in der Hand gehabt haben?
Seit 2004 hat sich die japanische Videospiellandschaft stark verändert. Wir sprechen vom sogenannten „Gamer Drift": Viele Menschen interessieren sich nicht mehr so sehr wie bisher für Videospiele und deshalb müssen wir zwangsläufig neue Zielgruppen ansprechen. Unser Präsident Satoru Iwata und Shigeru Miyamoto arbeiten daran, diese Tatsache wirklich jedem Mitarbeiter klar zu machen. Es gibt allerdings immer noch ein paar Designer, die das nicht verstanden haben.

Es ist sicher auch nicht einfach, von einem Moment auf den anderen jahrzehntelange Gewohnheiten umzustellen. Ob es helfen würde, wenn Sie mit Ihren Mitarbeitern ab und zu einen Abstecher in ein Spielgeschäft machen würden, um dort die Kunden zu beobachten?
Dazu fehlt mir leider die Zeit. Aber Herr Iwata lässt regelmäßig für alle Entwicklungsteams Studien durchführen, damit sie ihre heutigen Zielgruppen besser verstehen lernen.

Sie haben an der „Tokyo University of Fine Arts and Music" Design und Komposition studiert. Wie sind Sie mit einem so künstlerischen Abschluss bei Nintendo gelandet?
Ich wollte lustigerweise zu Anfang gar keine Spiele entwickeln, sondern war neugierig, wie sich Nintendo entwickeln würde. Außerdem befindet sich der Firmensitz in Kyoto, wo ich immer schon mal hin wollte. Mein Freund Yoichi Kotabe, der früher bei Toei Animations unter anderem die Charaktere der Fernsehserie *Heidi* entworfen hatte, arbeitete inzwischen ebenfalls bei Nintendo, seit *Super Mario Bros.* an allen *Super Mario*-Titeln und der *Pokémon*-Serie. Den fragte ich, ob Nintendo nicht auch etwas für mich wäre. Mich haben damals weniger die Spiele als vielmehr die Mitarbeiter von Nintendo fasziniert.

Viele unserer Leser bekommen immer wieder von ihren Eltern und Freunden zu hören, dass Videospiele nicht gut für sie seien und dass sie in ihrer Freizeit sinnvollere Dinge machen sollten. Was haben Ihre Eltern gesagt, als Sie bei Nintendo angefangen haben?
Die hatten keine Ahnung, worum es sich bei Nintendo handelte. (*lautes Lachen*) Damals war Nintendo vor allem als Hersteller von Spielkarten bekannt – da haben mich meine Eltern gefragt, ob ich nun Spielkarten gestalten würde. (*lacht erneut*)

Als Ihre Eltern dann herausgefunden hatten, woran sie dort wirklich arbeiten, kamen dann Sprüche wie: „Wir dachten, du würdest einem ehrbaren Beruf nachgehen"?

WII WIE VICTORY Zelda-Direktor Eiji Aonuma führte uns beim N-ZONE-Interview seine neueste Lieblingspose vor. BILD: N-ZONE

Weiter geht es auf der nächsten Seite.

SCHLEUDER Wohin soll der Bumerang gehen? Der Stylus bestimmt die Flugroute! BILD: NINTENDO

TRIFORCE-SCHLEPPER Wird Link von den Wachen geschnappt, steuert ihn ein anderer. BILD: NINTENDO

Was ich bei Nintendo mache, haben meine Eltern erst vor kurzem so richtig verstanden. (*lacht schon wieder*) Es war in all den Jahren nicht meine Art, damit zu prahlen, welche Spiele meinen Namen getragen haben. Doch jetzt spielen selbst meine Eltern mit dem DS und da kriegen sie von ihren Freunden gelegentlich zu hören: „Hey, ich habe ein Spiel eures Sohns gespielt".

Nicht schlecht – dann besteht vielleicht sogar noch Hoffnung, dass Ihre Eltern eines Tages *Zelda* auf der Wii ausprobieren werden.
Gut möglich, denn schließlich sollen meine Spiele jedem von fünf bis 95 Spaß machen. Ich hätte mir auch nie vorstellen können, dass meiner Frau ein Videospiel Spaß machen würde, doch die ist jetzt ein echter Fan von *Twilight Princess*. Vielleicht nehme ich beim nächsten Besuch meiner Eltern mal eine Wii-Konsole mit ...

Wir haben vorhin neue Spielelemente in *Zelda*-Titeln angesprochen. Wie stellen Sie sicher, dass Sie damit die eingeschworene Fangemeinde nicht verschrecken, die die Reihe seit den NES-Tagen in Ehren hält?
Um die Hardcore-Fans mache ich mir am wenigsten Sorgen, denn ich denke, dass ich ganz gut weiß, was denen Spaß macht. Es ist deutlich kniffliger, Elemente hinzuzufügen, die eine größere Spielerschar ansprechen und überflüssige Dinge wie etwa eine komplizierte Steuerung zu entfernen.

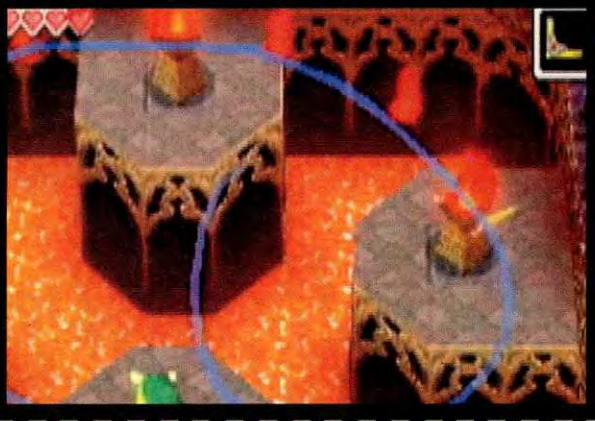
Sehen sie sich die Spiele Ihrer Designerkollegen zu Hause an – oder eher im Büro, weil sich Ihre Frau über den Spielstapel im Wohnzimmer beschwert?
(*lacht*) Meine erste Konsole, die ich an unseren Fernseher angeschlossen habe, war eine Wii. Ich bringe ungern Arbeit mit nach Hause und außerdem gibt es bei Nintendo eine Sammlung aller aktuellen Konsolen und Spiele. Wenn ich ein Spiel nennen sollte, das mir derzeit besonders gut gefällt, wäre das *Shadow of the Colossus*. Viele aktuelle Spiele sind mir zu austauschbar und besitzen keinen interessanten Aufhänger, der mich in die Story ziehen würde.

Das Spiel *Cooking Mama* ist auch im Westen sehr populär – zudem sind Sie begeisterter Hobbykoch. Hantiert Link in seinem nächsten Abenteuer selbst mit Töpfen und Pfannen?
Nach *Cooking Mama* bin ich erst neulich wieder gefragt worden, da habe ich es mir heute Morgen im Auto auf dem Weg hierher zum ersten Mal angesehen. (*schmunzelt*) Aber Kochen wäre sicher ein interessantes neues Spielelement.

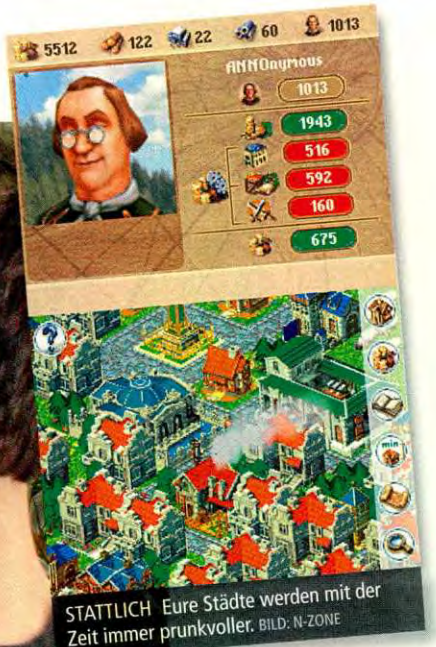
Das würde auch beide Spielgruppen, Gelegenheits- und Hardcore-Zocker, ansprechen – wie tief man ins Kochen einsteigen will, bliebe jedem Spieler selbst überlassen.
In den Filmen des berühmten Regisseurs Hideo Miyazaki gibt es immer eine Szene, in der man jemandem beim Essen zusieht. Man kann dadurch sehr viel über eine Person und deren Gebräuche lernen. Ich denke schon lange darüber nach, wie man das in ein Spiel einbauen kann. Vielleicht sammelt Link keine Herzen mit Lebensenergie mehr ein, sondern muss stattdessen etwas essen? (*lacht schon wieder*)

Danke für das interessante Gespräch!

BILDER: NINTENDO



N-ZONE ALS ZEITVERTREIB Lead Artist Jonas Drinnenberg wirft einen interessierten Blick in unser Blatt. BILD: N-ZONE



STATTLICH Eure Städte werden mit der Zeit immer prunkvoller. BILD: N-ZONE

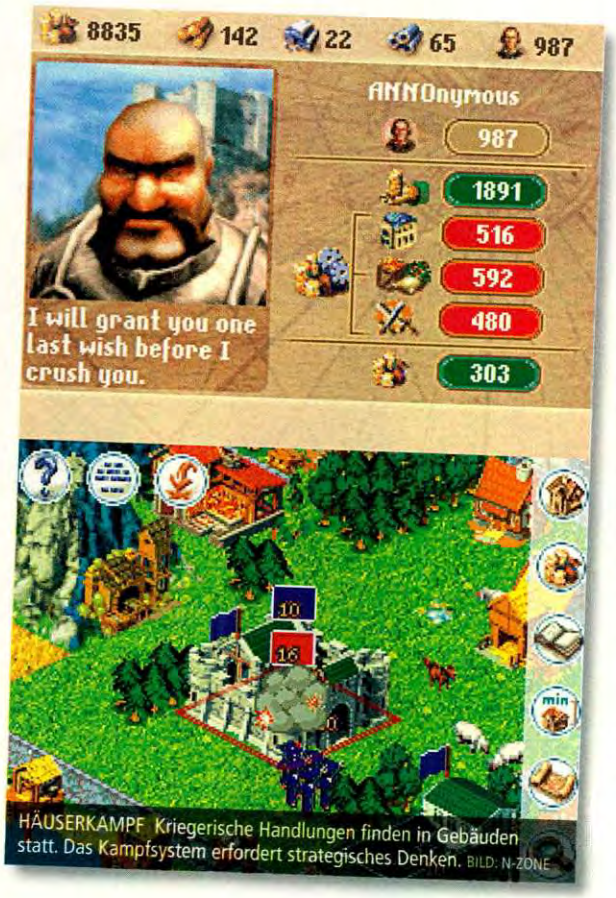
MOTIVATION Wir trauen unseren Augen kaum: Die Mitarbeiter von Keen Games veranstalten täglich ein Turnier Mario Kart DS. BILD: N-ZONE

Fakten

- Drei jederzeit änderbare Schwierigkeitsgrade
- Im freien Spiel keine Random-Karten, sondern vorgefertigte Inseln in über 10 Millionen Kombinationen
- Strategisches Kampfsystem
- Multiplayer für vier Spieler mit fünf Siegesbedingungen
- 15 Multiplayer-Karten

Anno 1701

Leinen los! Wir wagten das Abenteuer und besuchten die Entwickler der vielversprechenden Simulation.



HÄUSERKAMPF Kriegerische Handlungen finden in Gebäuden statt. Das Kampfsystem erfordert strategisches Denken. BILD: N-ZONE

AUTOR: HANNS PETER GLOCK

Anfang März war es so weit: Wir haben die Segel gehisst und sind zu Keen Games nach Frankfurt gereist. Dort hatten wir die Gelegenheit, *Anno 1701* für den DS ausführlich zu spielen. Zudem hat uns Produzent Pete Walentin vor Ort sämtliche aufgekommenen Fragen beantwortet. Welchen Eindruck die spielbare Version von *Anno 1701* bei uns hinterließ, erfahrt ihr in den folgenden Zeilen.

TIPPEN STATT DRÜCKEN

Nach einem stimmigen Intro in gemalten Bildern, das die Geschichte rivalisierender Königinnen erzählt, geht die Kampagne auch schon los. Zwei Zoomstufen, zwischen denen ohne Ruckler und Wartezeiten gewechselt werden kann, liefern in jeder Situation den perfekten Überblick. Die Steuerung funktioniert hervorragend und komplett ohne Knöpfe. Mit dem Stylus scrollt ihr butterweich über die Karte und aktiviert die Menüpunkte an der rechten Bilschirmseite. Linkshänder können das Interface übrigens auch auf die andere Bildschirmseite legen. Wird eine Schaltfläche angewählt, öffnen sich weitere Fenster. Erklärungen und zusätzliche Informationen gibt es immer im Top-Screen. Das funktioniert ebenso, wenn ihr ein Häuschen eures Reichs antippt. Wer nicht ganz auf die Knöpfe des DS verzichten will, hat die Möglichkeit, Shortcuts für bestimmte Aktionen festzulegen. Eine sinnvolle und gut umgesetzte Alternative zur reinen Stylus-Steuerung.

AUFBLÜHENDE METROPOLE

Zu Beginn erstellt ihr einen Holzfäller, ihr baut Wohnhäuser, eine Kirche und Fischerhütten. Ist die Grundversorgung gesichert, müsst ihr Produktionsstätten für Luxusgüter erstellen. Eure Untertanen durchleben im Spielverlauf mehrere Statusveränderungen und werden immer anspruchsvoller. Reicht euren Siedlern anfänglich noch Nahrung zum Glücklichsein, braucht die spätere Aristokratengesellschaft mindestens Theater und Prunkbauten, damit sie nicht auswandert. Upgrades sind generell ein wichtiger

Punkt im Spiel. Sämtliche Gebäude und militärischen Einheiten lassen sich um mehrere Stufen aufwerten. Weil nicht alle notwendigen Stoffe dafür auf einer Insel zu finden sind, kommt ihr nicht umhin, Schiffe zu bauen und neue Ländereien zu erkunden. Dabei lassen sich Gefechte oft nicht vermeiden.

UMSTRITTENE VIER WÄNDE

Die Kämpfe gehen einen genreuntypischen Weg. Da eine direkte Steuerung der Einheiten laut Produzent Walentin „eher Krampf denn Kampf" gewesen wäre, dienen die Gebäude als Schlachtfelder. Dabei hat die Ausbaustufe der Häuser Einfluss auf den Verteidigungswert der stationierten Truppen. Praktisch: Solltet ihr einmal auf einer Insel angegriffen werden, die sich nicht in eurem Blickfeld befindet, entgeht euch das garantiert nicht. Euer virtueller Berater weist euch ohne Umschweife darauf hin. Ebenso hilfreich verhält er sich bei Katastrophen oder sonstigen wichtigen Ereignissen.

KOMPLEX, ABER ZUGÄNGLICH

Einsteiger könnten mit dem aufwendigen Spielprinzip und der ungewöhnlichen Steuerung anfangs vielleicht überfordert sein. Nach dem Tutorial haben jedoch selbst Neulinge die simple Handhabung verinnerlicht und das Gameplay durchschaut. Besonders einsteigerfreundlich ist, dass der Schwierigkeitsgrad im freien Spiel und im Missionsmodus jederzeit modifiziert werden kann. So stellt sich garantiert kein Frust ein. Insgesamt macht *Anno 1701* einen hervorragenden Eindruck und nimmt Kurs Richtung Genre-Spitze! ■

VORSCHAU

ANNO 1701

Genre:	Aufbausimulation
Hersteller:	Disney Interactive Studios
Entwickler:	Sunflowers/ Keen Games
Spieler:	1-4
Termin:	8. Juni 2007
Web:	www.anno-mobile.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Selten wurde der DS für eine Simulation so sinnvoll genutzt. Der Titel wird euch stundenlang fesseln.

INTERVIEW mit Pete Walentin

» Anno 1701 ist leicht zu lernen, aber schwierig zu meistern. «

Pete Walentin, Produzent von *Anno 1701* für den DS, hat uns Details zur potenziellen Hit-Simulation verraten.

BILD: KEEN GAMES

Wie seid ihr darauf gekommen, das Kampfsystem in der aktuellen Form zu verwirklichen?
Wir haben während der Designphase Brettspiele entwickelt, um die unterschiedlichsten Varianten auszutesten: Verschiedene Einheiten bedeuten nicht automatisch mehr Spaß und eine direkte Steuerung würde auf dem Nintendo DS eher Krampf denn Kampf bedeuten.

Das Spiel verfügt nicht über eine „Zeitraffer-Funktion". Warum habt ihr euch dagegen entschieden?
Wir haben anfangs darüber nachgedacht, weil wir Wartezeiten unbedingt vermeiden wollten. *Anno 1701* ist jedoch so ausbalanciert, dass Leerläufe im Grunde nicht auftreten. Der Spieler hat immer die Möglichkeit zu agieren.

Was kannst du mir zu den einzelnen einstellbaren Siegesbedingungen im Multiplayer sagen? Welche davon spielt ihr von Keen Games am liebsten?
Im Spiel gibt es fünf verschiedene Siegesbedingungen. Ich persönlich finde die Missionsziele am besten. In dieser Variante bekommt jeder Spieler unterschiedliche Missionen gestellt. Wer als Erster die eingestellte Menge an Siegespunkten erreicht, hat gewonnen. Sehr beliebt bei uns im Studio ist die vordefinierte Vierspieler-Karte „Das bedeutet Krieg". Auf dieser Map geht es gleich zur Sache. Hier haben wir manch heißes Gefecht erlebt.

Der Spielbeginn gestaltet sich für *Anno*-Unkundige sicherlich etwas schwieriger. Wie lange brauchen Einsteiger, um die Vorgänge im Spiel zu verstehen?
Im Tutorial benötigt man zehn Minuten, um zum ersten Mal in eine neue Siedlerstufe aufzusteigen. Alles Weitere leitet sich daraus ab. *Anno 1701* für den Nintendo DS ist leicht zu lernen, aber schwierig zu meistern. Das ist das Besondere an dem Spiel. Es gibt viele Möglichkeiten, sich zu verbessern und sein Inselreich zu optimieren.

Wieder ein Grund, Plus-Abonnent zu werden!

Plus-Abonnenten finden im ROM-Bereich unserer DVD exklusive *Anno 1701*-Wallpapers für ihren PC.

Die Siedler II
Die nächste Generation
Wikinger

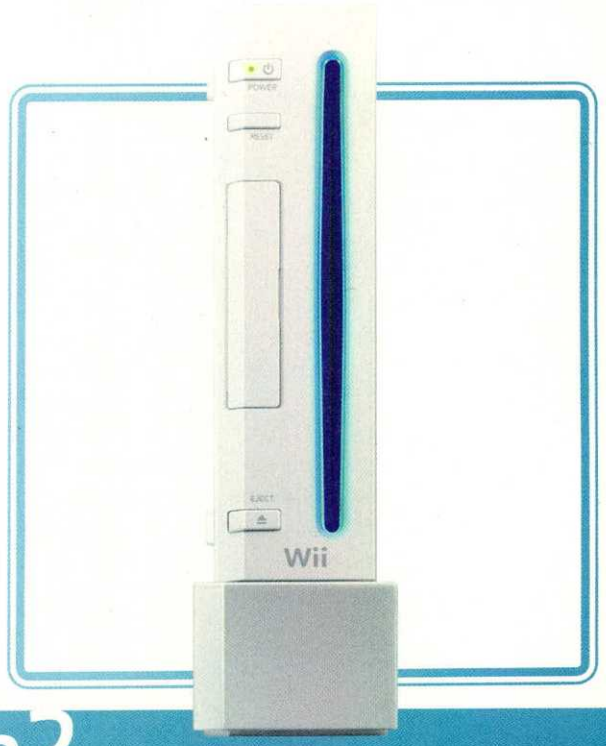
Offizielle Erweiterungs-CD zu Siedler II: Die nächste Generation

Die Siedler für unterwegs
Ab März im Handel!

www.diesiedler2.de

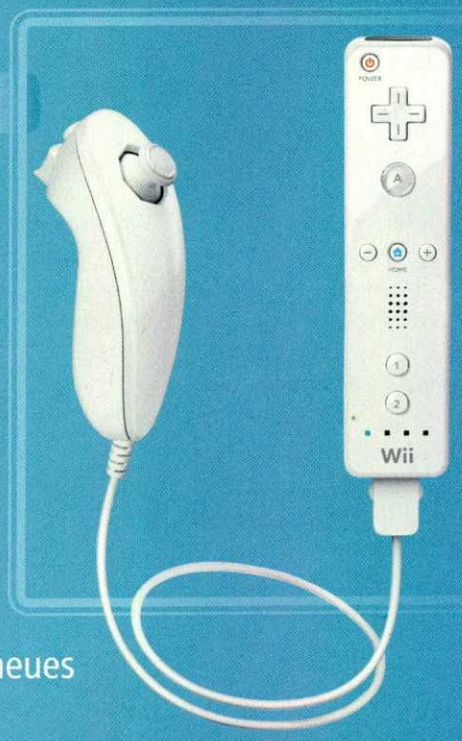
PC CD-ROM
UBISOFT
NINTENDO DS.

©1996 -2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. The Settlers, Blue Byte and the Blue Byte logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment Inc is a Ubisoft Entertainment company. Original Settlers II developed by Blue Byte Software.



Die erste Wii-Welle

Was lohnt wirklich?



Welchen Eindruck hinterlässt Nintendos neues Flaggschiff nach dem ersten Quartal?

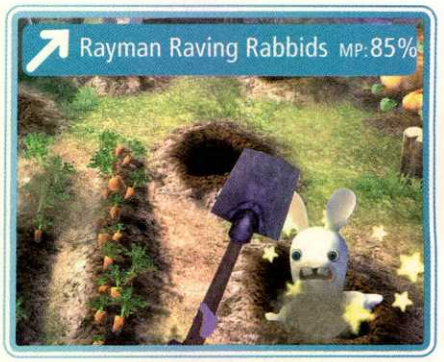
AUTOREN: HANNS PETER GLOCK/FELIX KOTHE/ CHRISTOPH KRAUS

Es ist kaum zu glauben: Seit dem Wii-Launch am 8. Dezember 2006 ist bereits mehr als ein Vierteljahr vergangen. Natürlich stellt sich nun die Frage, ob die schicke Konsole bisher die großen Erwartungen der Zocker-Gemeinde erfüllen konnte. Wir haben auf unserer Web-

HITGARANTEN UND AUSREISSER

Das Action-Adventure mit dem grün gewandeten Helden ist ein Must-have! BILD: N-ZONE

Trotz Steuerungsproblemen an einigen Stellen ein stimmiger WWII-Ego-Shooter. BILD: N-ZONE



Besonders der Mehrspielermodus konnte uns überzeugen. BILD: UBISOFT

Abscheuliche Grafik und miese Steuerung machen dieses Spiel zur absoluten Misere. BILD: N-ZONE

Die Filmumsetzung mit aufgesetzter Wii-Steuerung ist höchstens etwas für Kleinkinder BILD: N-ZONE

Die Steuerung des Shooters ist gut gelungen, Grafik und KI der Gegner sind ganz schlecht. BILD: N-ZONE

site mehrere Umfragen durchgeführt und sind zu interessanten Ergebnissen gelangt (siehe Seite 61). Doch was wäre eine Konsole ohne Software? Jeden Tag bekommt die Wii-Anhängerschaft neuen Zuwachs und auch die Anzahl der verfügbaren Games vergrößert sich stetig. Gerade um Feiertage wie Ostern wächst in vielen Lesern der Wunsch nach neuen Spielen für ihre Wii – oder vielleicht auch erst nach der Konsole selbst. Doch welche Games gehören in die gut sortierte Wii-Sammlung? Und wie stehen die Chancen, die begehrten Titel und Hardware im Handel zu erstehen? Wir ziehen eine Zwischenbilanz.

DER HANDEL BOOMT

Wii-Konsolen gehen weg wie warme Semmeln – sobald einmal genug davon in den Läden stehen. Seit dem Launch im Dezember versorgt Nintendo die Händler eher schleppend mit Hardware-Nachschub. Markus Matyssek, Fachberater bei Saturn Nürnberg, bestätigt uns die Unzufriedenheit der Gewerbetreibenden: „Es werden alle drei bis vier Wochen wenige Stückzahlen ausgeliefert, spätestens am nächsten Tag sind alle Konsolen ausverkauft." Die Chancen, noch vor

WAS WOLLT IHR SPIELEN?

Kommt ihr aus dem Zocken gar nicht mehr raus, spielt ihr nur am Wochenende oder ist die Wii vielleicht eure erste Konsole? Wir haben für jeden Spielertyp die passenden Games ausgewählt.

Der Einsteiger:

Ihr habt noch nie Wii gespielt und sucht ein paar Spiele zum Einstieg, um euch mit der Steuerung vertraut zu machen? Die folgenden Games sind dann wie geschaffen für euch.

Wii Play
Neun Minispiele für bis zu zwei Spieler setzen auf Geschick und bringen viel Spaß. Gut, dass dem Titel bereits eine zweite Wii-Fernbedienung beiliegt. Für knapp 50 Euro ein fairer Deal! Ein Geheimtipp ist das Panzer-Minispiel.

Kororinpa
50 Levels, 20 unterschiedliche Bälle und eine Menge Secrets halten Einsteiger relativ lange bei Laune. Das Spielprinzip ist einfach: Es gilt, eine kleine Kugel durch ein kompliziertes Labyrinth zu befördern. Cool!

Der Gelegenheitsspieler:

Ihr schaltet eure Konsole gerade mal am Wochenende ein und habt gar keine Lust, euch auf lange Geschichten und komplexe Steuerungen zu konzentrieren? Diese Games bringen euch kurzweilige Unterhaltung!

Super Monkey Ball
Das Gameplay ist vergleichbar mit dem von *Kororinpa*. Ihr dreht die Areale, indem ihr die Wii-FB neigt. So gelangt ein kleiner Affe, der sich in einer transparenten Kugel befindet, hoffentlich sicher an sein Ziel.

Wario Ware
Die sekundenschnellen Partyspiele sind genau richtig für lange Abende mit Freunden, aber auch für die kleine Unterhaltung zwischendurch. Ihr habt rasch alles freigespielt, aber dann lockt die Highscore-Jagd.

Der Hardcore-Zocker:

Euch kann nichts mehr überraschen? Ihr habt auf dem GameCube schon alle Top-Titel durch und sucht nun nach neuen Herausforderungen auf Nintendos Flaggschiff? Dann ist unsere Auswahl genau richtig für euch.

Sonic und die geheimen Ringe
Was auf den ersten Blick wie ein einfaches Jump & Run aussieht, erweist sich spätestens ab der zweiten Welt als knackiges Geschicklichkeitsspiel. Der Umfang ist zudem hoch, somit ist langer Spaß garantiert.

Excite Truck
Mit der Fernbedienung als Lenkrad müsst ihr durch zahlreiche Actioneinlagen Sterne sammeln, um auch wirklich alles im Game freispielen zu können. Per SD-Card bringt ihr sogar eigene Musik ins Spiel.

Ostern eine Wii zu erhaschen, stuft Markus als gering ein: „Ich glaube nicht, dass uns Nintendo vor den Feiertagen genügend Konsolen zur Verfügung stellt." Wer also unbedingt eine Konsole in seinem Nest vorfinden will, sollte die Möglichkeit einer Vorbestellung in Betracht ziehen.

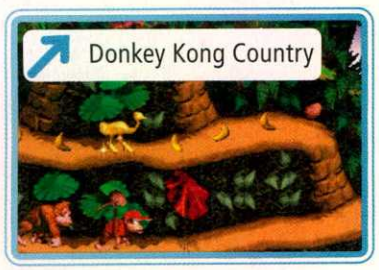
Anders sieht es hingegen bei der Software aus. Hier bestehen, wie uns Markus erzählt, keine Lieferengpässe. Sogar überzeugende Titel wie *Super Monkey Ball*, *Excite Truck* und *Tony Hawk* finden sich noch zahlreich in den Regalen. Das läge daran, dass der Verkauf dieser Spiele etwas hinter den Erwartungen zurückgeblieben sei, so Markus Matyssek. Etwas schwieriger könnte es bei *The Legend of Zelda: Twilight Princess* werden. Dieser Titel führt nämlich die Verkaufscharts an – gefolgt von *Rayman Raving Rabbids* und *Red Steel*. Auf unsere Frage hinsichtlich des Wii-Publikums nennt uns Matyssek Jugendliche im Alter zwischen 18 und 25 Jahren. Dabei handelt es sich nicht nur um Hardcore-Zocker, sondern eher um Casual Gamer. Spiel-Experten beziehen ihre Games oft bei Online-Shops. Wie sich die Wii dort schlägt, hat uns Carlos Pipa von sqoops

SPIELE FÜR DEN KLEINEN GELDBEUTEL

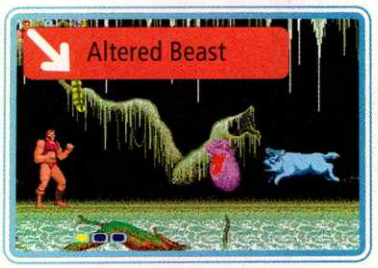
Ihr habt eine Wii, wollt oder könnt euch aber keines der aktuellen Vollpreis-Games kaufen? Wie wäre es mit einem kleinen Ausflug in die Vergangenheit? Die Virtual Console macht's möglich. Seit letztem Dezember wird die Auswahl an Retro-Games immer größer. Welche Spiel-Perlen sich im Wii-Shop-Kanal verstecken und von welchen ihr am besten die Finger lasst, verraten wir euch hier.

Auf der Virtual Console wird der Nintendo-64-Starttitel in höherer Auflösung präsentiert – vor allem mit Komponentenkabel schaut das 3D-Jump&Run richtig gut aus. BILD: N-ZONE

Diese Raumschiff-Ballerei hat schon mehr als 20 Jahre auf dem Buckel und das merkt man auch. In der Virtual Console gibt es bessere Vertreter, wie *R-Type III*. BILD: N-ZONE



Dieses charmante Affen-Jump&Run für das SNES hat nichts von seinem Charme eingebüßt. Coole Animationen, abwechslungsreiche Levels und toller Sound! BILD: N-ZONE



Ein Action-Adventure aus dem Jahre 1989, dessen Geschichte im alten Griechenland angesiedelt ist. Ebenso antik ist leider das Gameplay. Nicht empfehlenswert! BILD: SEGA

Wer auf Action steht, liegt mit diesem Klassiker richtig. Gigantische Gegner, eindrucksvolle Explosionen und Grafikspielereien, so weit das Auge reicht, sorgten schon 1992 für Spannung. BILD: N-ZONE

Antiquiertes Gameplay, schwache Technik und unspektakuläre Kugelphysik: Flipper-Fans greifen besser zur Genre-Alternative *Alien Crush*. BILD: N-ZONE

Der ultimative Wii-Controller-Check

Das markanteste Feature der Wii-Konsole stellt unbestreitbar die Steuerung dar. Doch hält der Einhand-Controller mitsamt Nunchuk-Erweiterung wirklich, was er verspricht? Wir haben den ultimativen Controller-Check aufgestellt!

Mit seiner präzisen Bedienbarkeit demonstriert Excite Truck bravourös, wie sich künftige Rennspiele auf der Wii steuern lassen. BILD: NINTENDO

Warios Wii-Debüt demonstriert mit seinen abgedrehten Minispielen eindrucksvoll, wozu die Fernbedienung in der Lage ist. BILD: NINTENDO

Sam Fishers Wii-Auftritt als Doppelagent fällt vor allem durch die schlechte Kameraführung via Wii-Fernbedienung qualitativ ab. Nächstes Mal bitte besser machen, liebe Entwickler! BILD: N-ZONE

in einem Interview dargelegt. Mehr dazu lest ihr in unserem Extrakasten.

DIE WII GEFÄLLT

Aufgrund der vielen Rückmeldungen unserer Leser lässt sich ein eindeutiger Trend ausmachen: Die Wii – und vor allem die intuitive Steuerung – gefällt einem Großteil der Spieler sehr gut. Forumsmitglieder schreiben, wie leicht es ihnen mit der Wii gefallen ist, Nichtspieler vom Videospielen zu überzeugen – so berichtet der User mail4ChristianS: „*Wii Sports* mag sogar mein Daddy, und der ist schon 70!" Trotzdem, beinahe ein Drittel der Teilnehmer an unserer Umfrage ist nicht ganz zufrieden mit der Wii und hat schon einmal den Kauf eines Games bereut. Als Spitzenreiter der enttäuschendsten Spiele kürten die N-ZONE-Community-Mitglieder übrigens *Far Cry: Vengeance*. Ganz anders sieht es bei *The Legend of Zelda: Twilight Princess* aus. Das Hyrule-Epos steht sehr hoch in der Lesergunst.

AUS ALT MACH NEU

Seit dem Start der neuen Konsole ist erst eine Handvoll hochkarätiger Titel aus dem Hause Nintendo erschienen. Trotzdem wächst die Zahl der Wii-Spiele rasant. Ein Grund dafür sind Remakes älterer Games, die mit einer an die Wii

INTERVIEW mit Carlos Pipa, Einkaufsleiter bei sqoops.de

„Die Wii-Liefersituation hat sich entspannt."

Carlos Pipa ist Einkaufsleiter beim Onlineshop www.sqoops.de und hat uns erzählt, wie es um den Verkauf der Wii im World Wide Web bestellt ist.

Welche Spiele für die Wii verkaufen sich derzeit bei sqoops am besten?
Ganz klar, *Zelda: Twilight Princess*. Zumindest, nachdem die Warenverfügbarkeit verbessert wurde. Weitere Titel, die sich gut verkaufen, sind *Rayman Raving Rabbids, Excite Truck* und *Wii Play*. Das würde sich aber deutlich besser verkaufen, wenn es denn lieferbar wäre. Alles in allem kann man sagen, dass die bestverkauften Titel überwiegend von Nintendo kommen.

Wie war die Liefersituation der Wii-Konsole zum Launch? Konnten die Kundenbestellungen abgedeckt werden?
Die Liefersituation zum Launch war die reinste Katastrophe. Es hat ewig gedauert, bis wir dem letzten Kunden, der bei uns eine Wii vorbestellt hatte, diese auch zustellen konnten. Im Schnitt lag die Wartezeit bei sechs bis zehn Wochen.

Wie hat sich die Nachfrage nach Wii-Spielen und -Zubehör seit dem Verkaufsstart entwickelt?
Die Nachfrage ist leicht zurückgegangen. Dies ist einerseits saisonbedingt (der Februar ist immer ein sehr ruhiger Monat), andererseits liegt es an den wenigen Highlights, die zurzeit neu rauskommen.

Ist die Wii inzwischen wieder in der gewünschten Menge verfügbar?
Die Liefersituation hat sich bei uns erst jetzt wieder entspannt. Wir haben diese Woche zum ersten Mal wieder frei verkäufliche Exemplare.

Für welchen Titel gibt es derzeit die meisten Vorbestellungen?
Die Anzahl an Vorbestellungen ist ziemlich verteilt. Kommende Highlights wie *Super Mario Galaxy* und *Mario Party 8* werden die Vorbestellmengen sicherlich deutlich nach oben schrauben.

Wie schlagen sich Wii-Titel im Verkauf – verglichen mit Spielen für andere Heimkonsolen?
Bis auf *Zelda* und *Wii Play* liegen die restlichen Titel deutlich hinter den Highlights für die Xbox 360 (*Lost Planet*) und PS2 (*FF XII*) zurück. Dies liegt aber natürlich an der weniger verbreiteten Plattform und der sehr schlechten Verfügbarkeit der Hardware.

FACHBERATER Markus Matyssek vom Saturn Nürnberg stand uns im Interview Rede und Antwort. BILD: N-ZONE

angepassten Steuerung neu veröffentlicht werden. Dieses Vorgehen der Publisher wird generell recht positiv aufgefasst: Nur jeder Zehnte findet die Ports fürchterlich. Alle anderen freuen sich über die Spieleflut oder stehen ihr gelassen gegenüber, wenngleich ihnen neue Games doch lieber wären. Die lange Wartezeit bis zu den nächsten Software-Krachern überbrücken viele Forumsmitglieder mit den unterschiedlichen Kanälen, GameCube-Titeln und der Virtual Console. Nur wenige denken derzeit daran, ihre Spielesammlung zu vergrößern. Bei unserer Umfrage stellte sich heraus, dass die Mehrheit der Befragten drei bis vier Spiele besitzt. Auf ein halbes Dutzend oder mehr bringen es nur einige wenige. Dafür sind die Mitglieder des N-ZONE-Forums eifrige Konsumenten im Wii-Shop-Kanal. Beinahe jeder vierte besitzt mindestens ein Retro-Spiel. Den Wortmeldungen in unserem Forum zufolge empfinden die meisten Spieler die Preise für die Downloads jedoch als zu hoch. Aber immerhin: Community-Mitglied bruceleeeee bringt es bereits auf stattliche zwölf Game-Klassiker. Seinem Beispiel werden mit der Zeit sicherlich viele Nintendo-Fans folgen. Bereits nach den ersten Monaten stehen richtige Kassenschlager vergangener Zeiten wie *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* zum Download bereit. Dadurch wird das Angebot für die Virtual Console immer verlockender. Wir freuen uns auf *Super Metroid* und Co.!

Wo sind die Highlights?

Alle paar Jahre dasselbe Bild: Nintendo veröffentlicht eine Konsole und schickt zum Launch einige mehr oder weniger erfolgreiche Titel ins Rennen. Von diesen Games müssen die Spieler im Anschluss lange zehren, denn der Nachschub an Krachern lässt auf sich warten. Wir haben den Spiele-Nachschub der drei letzten Nintendo-Systeme analysiert!

Nintendo 64

Mit *Mario 64*, *Wave Race* und *Pilotwings 64* waren die Zocker der ersten 64-Bit-Stunde erst mal versorgt. Doch nach dem Start der Konsole am 1. März 1997 dauerte es mehrere Monate, bis im Juni endlich *Mario Kart 64* erschien. Nach diesem Highlight mussten sich Nintendo-Fans durch ein langes Sommerloch kämpfen. Erst im Winter gab es neue, fesselnde Games. *Diddy Kong Racing* und *Bomberman 64* retteten das Weihnachtsfest. Yoshi und Link beehrten das Nintendo 64 erst 1998.

GameCube

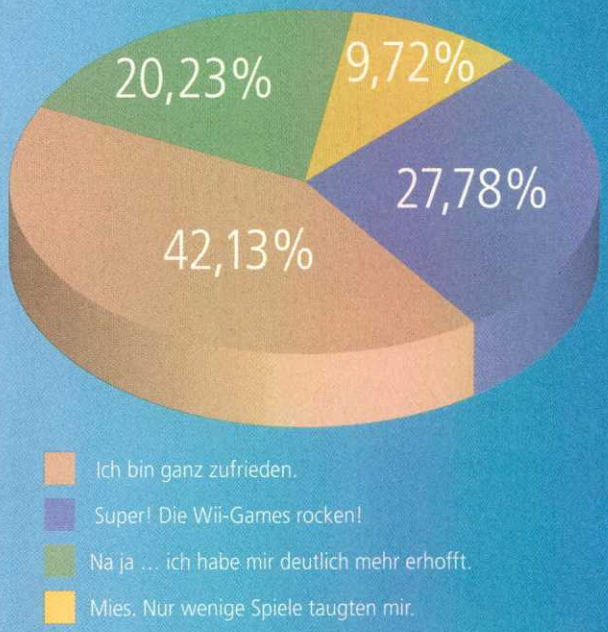
In *Luigi's Mansion* schickte Mario seinen Bruder als Vorhut für die neue Konsolengeneration. Weitere Top-Titel am 3. Mai 2002 waren *Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II* und *Wave Race: Blue Storm*. Nach *Super Smash Bros. Melee* (24. Mai) und *Pikmin* (Ende Juni) stand erst mal eine große Flaute ins Haus. Erst nach den heißen Monaten ließen sich wieder Top-Titel blicken – darunter *Super Mario Sunshine*, *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* und *Starfox Adventures*.

Wii

Nach dem ersten Hype um das neue Abenteuer des grün gewandeten Link macht sich schnell Ernüchterung unter den Zockern breit. Wirkliche Must-have-Spiele wie *Super Mario Galaxy*, *Metroid Prime 3* und *Super Paper Mario* kommen alle erst im Laufe des Jahres. Aber wenn sie erst da sind, geht die Post richtig ab.

So sehen es die Leser

Die erste Welle Wii-Spiele ist vorüber. Euer Fazit?



DAS WIRD EIN JAHR

Nintendo hat mit der Wii einen großen Wurf erzielt. Die Händler freuen sich über die beständige Nachfrage nach Konsole, Zubehör und Spielen. Und auch die Gamer sind größtenteils überzeugt vom neuen Spielgefühl mit der Wii. Hoffentlich setzt sich dieser Trend in Zukunft fort. Dazu ist es selbstverständlich notwenig, dass Nintendo bald wieder ein paar Hits auf die neue Konsole bringt. Nachdem *Mario Party 8* verschoben wurde, sieht es nämlich eher mau im Sortiment aus: Potenzielle Hits wie *Super Paper Mario*, *Metroid Prime 3: Corruption* und *Super Mario Galaxy* lassen noch auf sich warten – von *Super Smash Bros.* ganz abgesehen. Es bleibt weiter zu hoffen, dass die derzeit positive Einstellung der Drittheresteller gegenüber der Wii bestehen bleibt, damit es auch in den nächsten Jahren gute Wii-Umsetzungen und Neuveröffentlichungen (so wie jüngst *Sonic und die geheimen Ringe* von Sega oder *SSX Blur* von EA) erscheinen. Die Nintendo-Entwicklerlegende Shigeru Miyamoto hat auf der GDC zudem einen neuen Wii-Kanal angekündigt, der Ende April in Japan an den Start gehen soll. Freuen wir uns also auf die zweite Wii-Welle – bis dahin wünschen wir euch ein frohes Osterfest mit den bislang erschienenen Spielen. Welche Titel sich fürs Nest eignen, das haben wir für euch in einem Extrakasten zusammengestellt. Denn eines ist klar: Die Wii rockt weiter!

Die kommenden Hits

Hier findet ihr die neuesten Infos zu den wichtigsten kommenden Spielen.

SUPER MARIO

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO

Mario auf allen Kanälen. Der Brettspielspaß *Mario Party 8*, auf dessen Test wir uns schon sehr freuen, hat sich zwar zur Jahresmitte hin verschoben, doch zwischenzeitlich nähert sich auch das ursprünglich für den GameCube angekündigte *Super Paper Mario* der Fertigstellung. Ob das witzige Abenteuer mit den psychedelischen Grafikeffekten nur noch für Wii erscheint oder auch für den Würfel veröffentlicht wird, ist leider noch nicht bekannt.

Wii	SUPER MARIO GALAXY	2007	JUMP & RUN
Wii	SUPER PAPER MARIO	2007	JUMP & RUN
Wii	MARIO PARTY 8	2007	GESCHICKLICHKEIT
Wii	MARIO STRIKERS CHARGED	2007	SPORT

METROID PRIME 3: CORRUPTION

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO

Eine bange Frage treibt viele *Metroid*-Fans um: Kommt der Titel wirklich noch in diesem Jahr? Auf einer jüngst von Nintendo Japan veröffentlichten Liste der Wii-Titel, die 2007 erscheinen sollen, ist er jedenfalls aufgeführt. Dass Samus nicht in diesem Jahr in die Galaxis aufbricht, halten wir daher für höchst unwahrscheinlich.

Wii	METROID PRIME 3: CORRUPTION	2007	ACTION-ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO

Hoffentlich ist das Stundenglas, mit dem die Zeit bis zur Veröffentlichung dieser Rollenspiel-Odyssee gemessen wird, bald abgelaufen. Links mobiler Auftritt wird immerhin mit einem Feuerwerk an Stylus-Einsatzmöglichkeiten, frischen Rätseln und komplexen Dungeons glänzen.

DS	THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS	2007	ACTION-ADVENTURE

SUPER SMASH BROS. BRAWL |

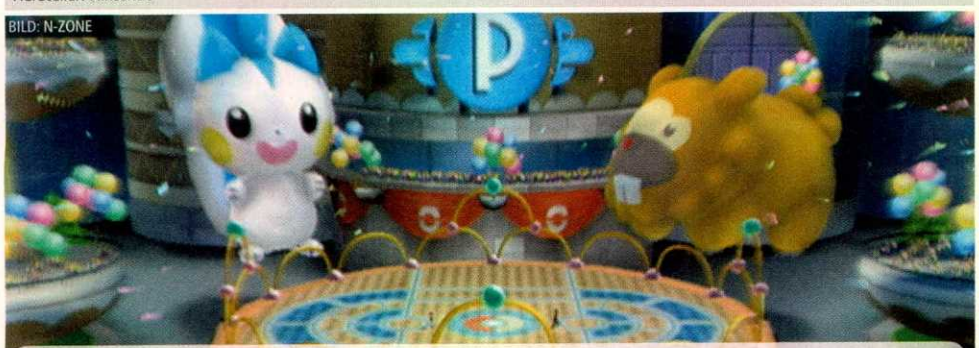
Hersteller: Nintendo

Noch ist die Smash-Brothers-Bande im Fitnesscenter. Wir sind gespannt, welche neuen Moves die Entwickler der HAL Labs den Nintendo-Rackern antrainieren. Wie sich wohl Pikachu im Duell mit einem Nintendog macht? Auch eine Begegnung zwischen Wario und Snake verspricht Hochspannung.

Wii	SUPER SMASH BROS. BRAWL	2007	BEAT 'EM UP

POKÉMON |

Hersteller: Nintendo



Während die europäische Fangemeinde noch auf Anschluss an den in Japan schon erschienenen *Pokémon*-Teil für Wii wartet, werden bei Nintendo wahrscheinlich schon fleißig neue Monsternamen ins Deutsche übersetzt. Als Alternative für Jäger und Sammler bietet sich derzeit *Spectrobes* von den Disney Interactive Studios an.

WII	POKÉMON BATTLE REVOLUTION	2007	STRATEGIE
DS	POKÉMON DIAMOND & PEARL	2./3. QUARTAL	ROLLENSPIEL
DS	POKÉMON RANGER	30. MÄRZ 2007	ACTION

FINAL FANTASY |

Hersteller: Square Enix

Die Verantwortlichen bei Square Enix setzen ihre Ankündigung, die *Final Fantasy*-Marke immer breiter aufzustellen, konsequent um. Im Nintendo-DS-Bereich soll noch in diesem Jahr der RPG-Taktik-Mix *Final Fantasy XII Revenant Wings* erscheinen.

WII	FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES – CRYSTAL BEARERS	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL
DS	FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES – RING OF FATES	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL
DS	FINAL FANTASY XII REVENANT WINGS	2007	ROLLENSPIEL
DS	FINAL FANTASY III	2007	ROLLENSPIEL
GB	FINAL FANTASY VI ADVANCE	2007	ROLLENSPIEL

Was sonst noch kommt:

FIRE EMBLEM

Hersteller: Nintendo
Termin: 2007
Genre: Strategie / Rollenspiel

In Japan ist dieses komplexe Wii-Strategiespiel gleich mit einem hohen Einstieg in die Verkaufscharts belohnt worden. Mehr dazu lest ihr ab Seite 70.

PANZER TACTICS DS

Hersteller: 10tacle
Termin: Juni/Juli
Genre: Strategie

Panzer Tactics DS ist für Hobby-Strategen ein absolutes Highlight! Entwickelt wurde das Spiel von Sproing in Wien. Blättert auf Seite 8 für weitere Infos.

SPIDER-MAN 3

Hersteller: Activision
Termin: 3. Mai 2007
Genre: Action

Superhelden gesucht: Pünktlich zum neuen Kinofilm werdet ihr mit der Wii-Fernbedienung eure Spinnenfäden durch die Luft wirbeln dürfen.

MYSIMS

Hersteller: Electronic Arts
Termin: 2007
Genre: Simulation

Die Sims im neuen Mii-Stil. Wir können es kaum erwarten, die komplett interaktive Umgebung zu erforschen, Häuser einzurichten und neue Beziehungen zu knüpfen.

TERMINE

Wii

Zuletzt erschienen

Avatar: Der Herr der Elemente	Test in dieser N-ZONE
Bionicle Heroes	Test folgt
Blazing Angels: Squadrons of WW II	Test in dieser N-ZONE
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2	Test in dieser N-ZONE
Heatseeker	SP 78%, MP –
Kororinpa	SP 79%, MP 75%
Lucas der Ameisenschreck	Test folgt
Medal of Honor Vanguard	Test in dieser N-ZONE
Mercury Meltdown Revolution	Test in dieser N-ZONE
Metal Slug Anthology	SP 80%, MP 82%
Prince of Persia: Rival Swords	Test folgt
Sonic und die geheimen Ringe	SP 86%, MP 74%
SSX Blur	Test in dieser N-ZONE
Teenage Mutant Ninja Turtles	Test folgt
Tiger Woods PGA Tour	SP 86%, MP 86%
Wing Island	SP 69%, MP 65%

April

Impossible Mission	April

Mai

Eledees	Mai
Spider-Man 3	3. Mai

Juni

Transformers	Juni

2007

Battalion Wars 2	2007
Big Brain Academy	2007
Boogie	2007
California Games	August
Cosmic Family	2007
Cooking Mama: Cook Off	2. Quartal
Disaster: Day of Crisis	2007
DK: Bongo Blast	2007
Dragon Quest Swords	2007
Driver: Parallel Lines	2007
Mario Strikers Charged	2007
Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers	2007
Könige der Wellen	27. September
Mario Party 8	2./3. Quartal
Metroid Prime 3: Corruption	2007
One Piece Unlimited Adventure	2007
Pokémon Battle Revolution	2007
Project H.A.M.M.E.R.	Unbekannt
Puzzle Balls	Juni
Resident Evil: Umbrella Chronicles	2007
Scarface	Sommer
Shrek der Dritte	Sommer
Super Mario Galaxy	2007
Super Paper Mario	2007
Super Smash Bros. Brawl	2007
Tennis Masters	2007
Totally Spies!	2008
Trauma Center: Second Opinion	2007
Wii Fit	2007

GameCube

Zuletzt erschienen

Avatar: Der Herr der Elemente	Test folgt
Shrek Smash'n Crash	Test folgt
Teenage Mutant Ninja Turtles	Test folgt

2007

Könige der Wellen	27. September
Ratatouille	Juni

Alle Angaben ohne Gewähr

DS

Zuletzt erschienen

Avatar: Der Herr der Elemente	Test in dieser N-ZONE
Best Friends: Hunde & Katzen	Test folgt
Lunar Knights	SP 84%, MP 70%
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	SP 82%, MP –
Mein Gestüt	Test in dieser N-ZONE
Mind Quiz: Your Brain Coach	Test folgt
Pokémon Ranger	SP 84%, MP –
Schach	Test folgt
Spectrobes	SP 80%, MP 82%
Teenage Mutant Ninja Turtles	Test folgt
Theme Park	Test in dieser N-ZONE

April

Diddy Kong Racing DS	20. April
Die Siedler	April
Harvest Moon DS	13. April
Hotel Dusk: Room 215	13. April
Impossible Mission	April
Pokémon Ranger	13. April
Steel Horizon	April

Mai

Death Jr. and the Science Fair of Doom	Mai
Spider-Man 3	3. Mai
Super Fruitfall	Mai

Juni

Powerplay Pool	Juni
Transformers	Juni

2007

Black & White Creatures	2007
Chibi-Robo! Park Patrol	2007
Elite Beat Agents	Unbekannt
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	2007
Final Fantasy III	2007
Kirby Squeak Squad	2007
Könige der Wellen	27. September
Lost in Blue 2	2007
Panzer Tactics DS	Juni/Juli
Pokémon Diamant-/Perl-Edition	3./4. Quartal
Ratatouille	2007
Shrek der Dritte	Sommer
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	2007
Wario: Master of Disguise	2007

Game Boy

Zuletzt erschienen

Avatar: Der Herr der Elemente	Test folgt
Final Fantasy V Advance	Test in dieser N-ZONE
Shrek: Smash 'n' Crash	Test folgt
Teenage Mutant Ninja Turtles	Test folgt

2007

Dogz 2	2007
Drill Dozer	Ungewiss
Final Fantasy VI Advance	2007
Könige der Wellen	27. September
Ratatouille	2007
Wario Ware Twisted!	Ungewiss

US

Wii

The Godfather: Blackhand Edition (dt.: Der Pate)	Erhältlich
Cooking Mama: Cook Off	Erhältlich
Super Paper Mario	9. April
Prince of Persia Rival Swords	April
Bust-A-Move Bash	April
Bioncle Heroes	April
Mario Party 8	29. Mai
Tamagotchi Party On	Mai
Disney's Pirates of the Caribbean at World's End	Mai
Escape from Bug Island	Mai
Spider-Man The Movie 3	Mai
Big Brain Academy	11. Juni
Pokémon Battle Revolution	25. Juni
Cosmic Family	Juni
Legend of the Dragon	2. Quartal

Nintendo DS

Custom Robo Arena	Erhältlich
Diddy Kong Racing	Erhältlich
Hotel Dusk: Room 215	Erhältlich
Meteos: Disney Magic	Erhältlich
Wario: Master of Disguise	Erhältlich
Pokémon Diamond	22. April
Pokémon Pearl	22. April

Japan

Wii

Bomberman Land	Erhältlich
Eye Shield 21	Erhältlich
Sonic und die geheimen Ringe	Erhältlich
Sudoku	Erhältlich
Sangokushi 11	Erhältlich
Fishing Master	Erhältlich
J1 Jockey 4	Erhältlich
Furufuru Park	19. April
The Dog Island	26. April
First Step Revolution	Frühjahr
Dragon Quest Swords	Frühjahr
Big Brain Academy	Frühjahr
Disaster: Day of Crisis	Frühjahr
One Piece Unlimited Adventure	Frühjahr
Detective Conan	Frühjahr
No More Heroes	Sommer

Nintendo DS

Ayakashi Fighting	Erhältlich
Super Robot Battle W	Erhältlich
Doraemon Nobita's Big Adventure	Erhältlich
Heroes of Mana	Erhältlich
Konami Arcade Collection	Erhältlich
Survival Kids 2	Erhältlich
Yu-Gi-Oh! Duel Monsters World Championship 2007	Erhältlich
Bomberman Story DS	Erhältlich
Custom Beat Battle	Erhältlich
Crayon Shinchan DS	Erhältlich
Sangokushi DS 2	Erhältlich
Front Mission The First	Erhältlich
Reborn DS	Erhältlich
Kuriguri Help Island	Erhältlich
My Happy Manner Book	5. April
Phoenix Wright: Ace Attorney 4	12. April
Nodame Cantabile	19. April
Reverse Decision 4	12. April
FFXII Reverent Wing	26. April
Nanpure VOW	26. April
Atelier Lise	April
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	April
Custom Beat Battle	17. Mai
Iraroji VOW	24. Mai
Super Black Bass	Mai
New Zealand Story	Mai
Talk! DS Cooking Navi Teikoku Hotel	Frühjahr
Winner's Circle	Frühjahr
Deltora Quest	Frühjahr
Momotarou Train DS	Frühjahr
Treasure Gaust	Frühjahr
Toukon Densetsu	Frühjahr
Kurin Donuts	Frühjahr

Mitmachen!
SMS schreiben und gewinnen!

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl! Die Anleitung zum Mitmachen findet ihr auf S. 96

NINTENDO Wii

Verkaufs-Charts

Sonic rast als höchster Neueinsteiger auf Platz 3. *Kororinpa* und *Excite Truck* schwächeln indes.

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	Wii Play	3
2	[2]	The Legend of Zelda: Twilight	3
3	[3]	Wario Ware: Smooth Moves	3
4	Neu	Sonic und die geheimen Ringe	1
5	Neu	Kororinpa	1
6	[8]	Excite Truck	2
7	[4]	Red Steel	3
8	[5]	Rayman Raving Rabbids	3
9	Neu	Avatar: Der Herr der Elemente	1
10	Neu	Tiger Woods PGA Tour 07	1

Leser-Charts

Das unterdurchschnittliche *Far Cry Vengeance* ist aus den Charts gerutscht, dafür hat sich mit *Sonic und die geheimen Ringe* ein guter Titel auf die vorderen Ränge geschoben. Glückwunsch, blauer Turboigel!

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	The Legend of Zelda: Twilight ...	3
2	Neu	Sonic und die geheimen Ringe	1
3	[7]	Excite Truck	2
4	[2]	Red Steel	3
5	[4]	Wii Sports	3
6	[3]	Wario Ware: Smooth Moves	3
7	[6]	Wii Play	3
8	[5]	Rayman Raving Rabbids	3
9	Neu	Need for Speed Carbon	1
10	WE	Call of Duty 3	2

Most-Wanted-Charts

Unsere Exklusiv-Vorschau zum Wii-Debüt der Sims hat offenbar Wirkung gezeigt: *MySims* landet noch vor *Metroid Prime 3* und *Mario Party 8* auf dem dritten Platz. Respekt!

Platz	*	Titel	Monate
1	[2]	Super Mario Galaxy	3
2	[1]	Super Smash Bros. Brawl	3
3	Neu	MySims	1
4	WE	Mario Strikers Charged	3
5	[3]	Metroid Prime 3: Corruption	3
6	[4]	Mario Party 8	3
7	Neu	Heatseeker	1
8	[9]	Pokémon Battle Revolution	3
9	WE	Prince of Persia: Rival Swords	2
10	[8]	Big Brain Academy	3

NINTENDO DS

Verkaufs-Charts

Der *Pokémon*-Rivale Spectrobes gewinnt etwas *langsam* an Fahrt: Es hat „nur" für Platz 9 gereicht.

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	10
2	[6]	English Training: Spielend Englisch ...	3
3	Neu	Mario Slam Basketball	1
4	WE	Zoo Tycoon	3
5	[10]	Big Brain Academy	6
6	Neu	Kim Possible: Auf der Jagd nach ...	1
7	[2]	New Super Mario Bros.	7
8	[4]	Animal Crossing: Wild World	11
9	Neu	Spectrobes	1
10	[5]	Nintendogs Labrador & Friends	13

Leser-Charts

Zwei Spiele haben diesmal die „Schallmauer" durchbrochen: *Metroid Prime Hunters* und *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* halten sich mittlerweile seit zehn Monaten in den Charts. Weiter so!

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	Mario Kart DS	15
2	[2]	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	10
3	[7]	Super Mario 64 DS	19
4	Neu	Phoenix Wright: Ace Attorney	1
5	Neu	Pokémon Mystery Dungeon: T. Blau	1
6	[3]	Metroid Prime Hunters	10
7	[6]	Yoshi's Island DS	3
8	[10]	Die Sims 2	2
9	[5]	Castlevania: Dawn of Sorrow	13
10	Neu	Cars	1

Most-Wanted-Charts

Diddy Kong Racing DS konnte sich diesen Monat erstmals in den Charts platzieren. Das spaßige Rennspiel testen wir in der nächsten N-ZONE auf Herz und Nieren. Erste Eindrücke vermittelt unser Beitrag auf DVD.

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	The Legend of Zelda: Phantom ...	9
2	[8]	Pokémon Diamant-/Perl-Edition	14
3	[2]	Final Fantasy III	5
4	[3]	Die Siedler	5
5	Neu	Diddy Kong Racing DS	1
6	[10]	Hotel Dusk: Room 215	4
7	[6]	Black & White Creatures	4
8	Neu	Avatar: Der Herr der Elemente	1
9	[4]	Final Fantasy Crystal Chronicles	11
10	Neu	Wario: Master of Disguise	1

GAMECUBE

Verkaufs-Charts

Nur noch Gerangel in den GameCube-Hitlisten! Kein Wunder, der Spielewürfel nimmt langsam Abschied.

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	The Legend of Zelda: Twilight ...	4
2	[2]	Naruto: Clash of Ninja	2
3	[4]	Super Smash Bros. Melee	46
4	[3]	Lego Star Wars II: Die klassische ...	4
5	[5]	Mario Party 5	8

Leser-Charts

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	The Legend of Zelda: Twilight ...	3
2	[3]	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	8
3	[2]	The Legend of Zelda: The Wind Waker	47
4	WE	Resident Evil Zero	7
5	[4]	Resident Evil 4	18

GAME BOY

Verkaufs-Charts

Der GBA ist zur Pokémon-Konsole mutiert. Gleich zwei Monsterspiele tummeln sich an der Spitze!

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	Pokémon Mystery Dungeon: T. Rot	5
2	[2]	Pokémon Smaragd-Edition	7
3	Neu	Power Rangers Space Patrol Delta	1
4	Neu	SpongeBob Schwammkopf: Der Film	1
5	[4]	Rayman 10th Anniversary	3

Leser-Charts

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	Golden Sun: Die vergessene Epoche	9
2	[2]	Golden Sun	7
3	WE	Pokémon Smaragd-Edition	5
4	WE	Pokémon Feuerrot & Blattgrün	6
5	WE	FIFA Fußball-WM 2006	2

AUSLANDS-CHARTS

USA-Charts

Wir haben es mit unseren eigenen Augen erlebt: Kaum bekommen Händlerketten wie Toys'R'Us ihre Lieferungen, scharen sich die Kunden vor dem Laden. Nintendo kommt mit der Hardware-Produktion einfach nicht hinterher. Ein fulminanter Erfolg – und das weltweit!

Platz	*	Titel	System
1	Neu	Wario Ware: Smooth Moves	Wii
2	[1]	The Legend of Zelda: Twilight ...	Wii
3	[2]	The Legend of Zelda: Twilight ...	GC
4	[5]	New Super Mario Bros.	DS
5	Neu	Rayman Raving Rabbids	Wii

Japan-Charts

Langsam bemerkt der aufmerksame Leser, dass sich bis auf *Wii Sports* und *Wii Play* nicht sonderlich viele Wii-Spiele in den Hitlisten tummeln. Es wird bald Zeit, dass *Mario Party 8* die Charts auf den Kopf stellt. Hoffentlich erscheint der Titel bald in Nintendos Heimatland.

Platz	*	Titel	System
1	Neu	Super Robot Taisen W	DS
2	[5]	Wii Sports	Wii
3	[1]	Layton Kyouju no Fushigi na Machi	DS
4	Neu	Unou no Tatsuhin! Soukai! ...	DS
5	WE	Wii Play	Wii

***[x] = Platzierung im Vormonat**

Alle DS-Spiele im Überblick

Hier seht ihr alle getesteten DS-Spiele und die Game-Boy-Referenzen.

ACTION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Bionicle Heroes	01/07		75%
Crash Boom Bang!	01/07	62%	59%
Die Unglaublichen: Angriff d. Tunnelgräbers	02/06	68%	71%
Disney's Himmel & Huhn: Ace in Action	03/07	55%	66%
Justice League Heroes	03/07		50%
LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie	12/06		48%
Monster House	10/06		43%
Nanostray	11/05	73%	81%
Retro Atari Collection	05/05	71%	70%
Space Invaders Revolution	09/05		62%
Spider-Man 2	02/05		69%
Spider-Man: Battle for New York	03/07		68%
Star Fox Command	10/06	76%	80%
Star Wars Episode III – Die Rache der Sith	06/05	70%	63%
Superman Returns	02/07	52%	51%
Tomb Raider Legend	01/07		69%
Ultimate Spider-Man	12/05	62%	83%
Viewtiful Joe: Double Trouble!	03/06		85%
Worms: Open Warfare	04/06	84%	68%
Xiaolin Showdown	04/07	59%	68%
X-Men: The Official Game	07/06		60%

ACTION-ADVENTURE

BILD: N-ZONE

REFERENZ: CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW

Titel	Ausgabe	MP	SP
Another Code: Doppelte Erinnerung	07/05		85%
Castlevania: Dawn of Sorrow	10/05	73%	87%
Castlevania: Portrait of Ruin	03/07	76%	88%
Die Chroniken von Narnia – Der König von ...	01/06	75%	73%
Eragon	01/07		74%
Fluch der Karibik 2	09/06	70%	62%
Garfield 2	11/06		45%
Harry Potter und der Feuerkelch	01/06	67%	78%
Lunar Knights	04/07	70%	84%
Peter Jackson's King Kong	02/06		38%
Phoenix Wright: Ace Attorney	01/07		85%
Phoenix Wright: Ace Attorney - Justice for All	04/07		84%
Pokémon Ranger	04/07		84%
Resident Evil: Deadly Silence	04/06	65%	85%
Scurge Hive	01/07		69%
Splinter Cell: Chaos Theory	08/05	63%	74%
SpongeBob Schwammkopf: Der gelbe Rächer	02/06		70%
SpongeBob Schwammkopf: Durch dick und ...	05/06		55%
Star Wars Lethal Alliance	01/07		73%
Tenchu: Dark Secret	02/07	51%	56%
The Legend of Spyro: A New Beginning	01/07		79%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MP	SP
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2	02/06	74%	74%
Shrek SuperSlam	01/06	62%	61%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MP	SP
GoldenEye: Rogue Agent	08/05	74%	69%
Metroid Prime: Hunters	06/06	95%	90%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Actionloop	02/07	74%	80%
Arielle die Meerjungfrau: Abenteuer unter ...	12/06		68%
Big Brain Academy	08/06	90%	80%
Bomberman DS	08/05	90%	74%
Bubble Bobble Revolution	02/06	72%	78%
Cars	11/06	52%	52%
Dig Dug: Digging Strike	12/06	78%	72%
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	06/06	75%	85%
English Training: Spielend Englisch lernen	11/06	75%	80%
Findet Nemo – Flucht in den Ozean	05/06	55%	63%
Franklins großes Abenteuer	03/06	64%	61%
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	04/07		82%
Meteos	10/05	88%	90%
Pac Pix	07/05		80%
Pac 'n Roll	12/05		75%
Ping Pals	03/05	27%	19%
Pokémon Dash	03/05	65%	65%
Pokémon Link!	06/06	81%	78%
Polarium	03/05	89%	88%

FORTSETZUNG GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Project Rub	03/05		81%
Puyo Pop Fever	06/06	80%	75%
Sega Casino	03/06	60%	51%
Snood 2: On Vacation	04/06	40%	44%
Sudoku Master	12/06		55%
Sudokumaniacs	01/07	7%	8%
Super Monkey Ball: Touch & Roll	03/05	80%	80%
Tamagotchi Connexion: Corner Shop	06/06	55%	51%
Tetris DS	05/06	90%	88%
The Rub Rabbits!	03/05	78%	82%
Titeuf Mission Nadia	04/06		63%
Wario Ware Touched	03/05		87%
Winx Club: Quest for Codex	02/07	62%	61%
Yoshi's Touch & Go	06/05	73%	77%
Zoo Keeper	03/05	77%	81%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MP	SP
Ab durch die Hecke	08/06	64%	66%
Animaniacs: Lights. Camera. Action.	11/05	52%	59%
Asterix & Obelix XXL 2: Mission Wifix	01/07	73%	73%
Barbie in Die 12 tanzenden Prinzessinen	04/07		37%
Frogger – Helmet Chaos	04/06	62%	65%
Ice Age 2: Jetzt taut's	06/06		60%
Jagdfieber	01/07	67%	81%
James Pond: Codename Robocod	12/06		41%
Kim Possible: Kimmunicator	05/06		60%
Kirby: Power Paintbrush	12/05		90%
Madagascar	09/05	67%	68%
New Super Mario Bros.	08/06	75%	90%
Rainbow Islands Revolution	09/06	52%	50%
Rayman DS	04/05		83%
Robots	03/05		70%
Sonic Rush	12/05	83%	87%
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen ...	01/07		63%
Spryo: Shadow Legacy	12/05		70%
Super Mario 64	03/05	65%	88%
Super Princess Peach	06/06		83%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		72%
Teenage Mutant Ninja Turtles 3	12/05	69%	66%
Tom & Jerry Tales	03/07		45%
Yoshi's Island DS	01/07		89%

RENNSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asphalt Urban GT	03/05	75%	72%
Asphalt 2: Urban GT	02/07	78%	79%
ATV Quad Fury	07/06	51%	45%
Big Mutha Truckers	04/06	36%	40%
Burnout Legends	01/06	73%	75%
Cartoon Network Racing	04/07	63%	61%
Dragon Booster	08/06	45%	37%
Ford Racing 3	04/06	33%	33%
Mario Kart DS	12/05	94%	87%
Micro Machines v4	01/07	74%	69%
Monster Trucks	09/06	51%	45%
Need for Speed: Most Wanted	01/06	66%	69%
Need for Speed Underground	07/05	74%	72%
Ridge Racer DS	07/05	80%	74%
Snowboard Kids SBK	05/06	70%	69%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Children of Mana	02/07	86%	80%
Contact	04/07	52%	74%
Lost Magic	07/06	58%	60%
Magical Starsign	03/07	70%	75%
Mario & Luigi: Partners in Time	02/06		88%
MegaMan Battle Network 5	06/06	70%	71%
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	12/06		74%
Spectrobes	04/07	82%	80%
Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal	07/06		58%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Abenteuer auf dem Reiterhof	03/07		67%
Animal Crossing: Wild World	04/06	88%	87%
Die Sims 2	01/06	71%	80%
Die Sims 2: Haustiere	01/07		81%
Die URBZ: Sims in the City	03/05		70%
Electroplankton	08/06		77%
Lost in Blue	12/05		79%
Meine Tierarztpraxis	02/07		59%
Meine Tierklinik in Afrika	03/07		52%
Mr. Driller	03/05	60%	60%
Nintendogs	10/05		85%
Nintendogs: Dalmatian & Friends	08/06		85%
Trauma Center: Under the Knife	05/06		83%

SPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
FIFA 06	12/05	77%	72%
FIFA 07	12/06	59%	57%
FIFA Street 2	05/06	35%	33%
Mario Slam Basketball	10/06	86%	86%
Nintendo Touch Golf Birdie Challenge	12/05	80%	80%
Pro Evolution Soccer 6	03/07	83%	79%
Rafa Nadal Tennis	01/07	78%	72%
Tiger Woods PGA Tour 2005	03/05	58%	58%
Top Spin 2	06/06	51%	51%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	MP	SP
42 Spieleklassiker	11/06	91%	75%
Advance Wars: Dual Strike	10/05	90%	89%
Age of Empires: The Age of Kings	09/06	70%	83%
Battles of Prince of Persia	02/06	68%	65%
Star Trek Tactical Assault	03/07	60%	65%
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadur	12/05	79%	77%
Zoo Tycoon	11/05		78%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Tony Hawk's American Sk8land	01/06	83%	86%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	83%	87%

Alle Wii-Spiele im Überblick

Wir haben für euch sämtliche getesteten Spiele für Nintendos jüngste Konsole aufgelistet!

Titel	Ausgabe	MP	SP
Call of Duty 3	01/07		86%
Cars	01/07	71%	74%
Der tierisch verrückte Bauernhof	03/07		73%
Excite Truck	03/07	70%	81%
Far Cry: Vengeance	02/07	55%	54%
Gottlieb Pinball Classics	01/07	71%	80%
GT Pro Series	01/07	35%	38%
Happy Feet	02/07	57%	44%
Heatseeker	04/07		78%
Ice Age 2: Jetzt taut's	04/07		73%
Jagdfieber	03/07	66%	72%
Kororinpa	04/07	75%	79%
Madden NFL 07	02/07	77%	82%
Marvel: Ultimate Alliance	01/07	77%	70%
Metal Slug Anthology	03/07	82%	80%
Monster 4x4: World Circuit	01/07	68%	58%
Need for Speed: Carbon	02/07	70%	80%
Rampage: Total Destruction	02/07	72%	63%
Rayman Raving Rabbids	01/07	85%	79%
Red Steel	01/07	74%	80%
Sonic und die geheimen Ringe	04/07	74%	86%
Splinter Cell Double Agent	02/07	61%	65%
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen ...	01/07		66%
Super Fruit Fall	01/07	76%	78%
Super Monkey Ball: Banana Blitz	12/06	85%	81%
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07		92%
Tiger Woods PGA Tour 07	04/07	86%	86%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	77%	80%
Wario Ware: Smooth Moves	02/07	87%	84%
Wing Island	04/07	65%	69%
Wii Play	01/07	74%	60%
Wii Sports	01/07	78%	56%

BILD: N-ZONE

REFERENZ: THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Legende: MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Alle GameCube-Spiele im Überblick

Auf den nächsten drei Seiten erhaltet ihr eine Übersicht über sämtliche getesteten GameCube-Spiele plus die jeweiligen Genre-Referenzen.

ACTION

BILD: N-ZONE

REFERENZ: STAR WARS ROGUE SQUADRON III

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Bad Boys 2	12/04			47%
Batman Vengeance	05/02	81%		
Beyblade: Super Tournament Battle	01/04		59%	38%
Black & Bruised	07/03		69%	67%
Catwoman	10/04			69%
Conflict: Desert Storm	07/03		78%	74%
Conflict: Desert Storm II	12/03		85%	85%
Defender	05/03		70%	70%
Der Herr der Ringe 2	03/03	83%		
Der Herr der Ringe 3	12/03		86%	83%
Die Monster AG: Monster Ball	05/03		45%	40%
Die Unglaublichen	01/05			68%
Die Unglaublichen: Angriff des Tunnel...	01/06		72%	70%
Disney's Tarzan Freeride	05/02	73%		
Drei Engel für Charlie: Volle Power	09/03			39%
Enter the Matrix	06/03			75%
FireBlade	03/03	72%		
Freedom Fighters	11/03		79%	86%
Gauntlet: Dark Legacy	11/02		78%	61%
Gotcha Force	03/04		60%	60%
GUN	01/06			87%
Hunter: The Reckoning	07/03		74%	70%
Ikaruga	05/03		87%	86%
James Bond 007: Alles oder nichts	03/04		83%	85%
James Bond 007: Liebesgrüße aus ...	12/05		78%	86%
King Arthur	01/05		76%	74%
Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie	10/06		84%	83%
MegaMan Network Transmission	08/03			68%
Men in Black 2: Alien Escape	03/03	59%		
Metal Arms: Glitch in the System	12/03		81%	76%
Minority Report	05/03			54%
Monopoly Party	02/03	61%		
Monster Jam: Maximum Destruction	01/03	55%		
Mystic Heroes	12/02	63%		
P.N.03	09/03			79%
Peter Jackson's King Kong	01/06			87%
Reign of Fire	01/03	62%		
Robotech Battlecry	12/02	73%		
Smuggler's Run Warzones	10/02		85%	82%
Spartan: Total Warrior	11/05			81%
Spawn: Armageddon	04/04			67%
Spider-Man: The Movie	07/02	83%		
SpongeBob Schwammkopf: Durch dick ...	04/06		70%	64%
Star Fox Assault	05/05		70%	77%
Star Wars Rogue Squadron II	05/02	90%		
Star Wars Rogue Squadron III	12/03		90%	91%
Star Wars: Bounty Hunter	02/03	84%		
Star Wars: The Clone Wars	12/02	79%		
Taz Wanted	10/02	68%		
Terminator 3	11/04		73%	81%
The Hulk	07/03			73%

FORTSETZUNG VON ACTION

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
The Incredible Hulk: U.D.	11/05			83%
Top Gun: Combat Zones	12/02	76%		
True Crime: New York City	01/06			70%
True Crime: Streets of L.A.	12/03			86%
Ultimate Spider-Man	12/05			80%
Universal Studios: Theme Park Adv.	05/02	71%		
Viewtiful Joe 2	03/05			90%
WWE Crush Hour	05/03		60%	61%
X-Men: The Official Game	07/06			75%

ACTION-ADVENTURE

BILD: N-ZONE

REFERENZ: RESIDENT EVIL 4

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Asterix & Obelix XXL	09/04			69%
Batman Begins	08/05			76%
Batman: Dark Tomorrow	04/03			69%
Beyond Good & Evil	04/04			89%
Bionicle: The Game	11/03			68%
Blood Omen 2	02/03	85%		
Böse Nachbarn	03/05			66%
Bratz Rock Angelz	02/06			76%
Buffy: Chaos Bleeds	11/03		69%	79%
Casper	12/02	66%		
Chibi Robo!	06/06			78%
Conan	06/04		65%	73%
Der tierisch verrückte Bauernhof	12/06			68%
Die Chroniken von Narnia: Der König ...	05/06		78%	72%
Disney's Winnie Puuh	05/05		64%	67%
Dragon's Lair 3D	05/04			65%
Eternal Darkness: S.R.	11/02	90%		
Fantastic 4	09/05		67%	65%
Findet Nemo	12/03			69%
Große Haie – Kleine Fische	13/04			70%
Harry Potter u. d. Feuerkelch	01/06		82%	77%
Harry Potter u. d. Gefangene v. Askaban	08/04		45%	74%
Harry Potter u. d. Kammer d. Schreckens	01/03	74%		
Harry Potter u. d. Stein der Weisen	02/04			70%
Hello Kitty: Roller Rescue	03/06			64%
Hitman 2: Silent Assassin	08/03			85%
Ice Age 2: Jetzt taut's	06/06			73%
Jagdfieber	01/07		66%	70%
Jimmy Neutron	04/03			59%
Killer 7	08/05			87%
Knights of the Temple	05/04			85%
Largo Winch	12/02	69%		
Luigi's Mansion	05/02	86%		
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	05/04			90%
Mission: Impossible: Operation Surma	06/04			80%
Monster House	11/06			65%
Pitfall: Die verlorene Expedition	05/04			82%
Pokémon Channel	05/04			78%

FORTSETZUNG VON ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
PoP: The Two Thrones	01/06			90%
PoP: Warrior Within	01/05			92%
PoP: The Sands of Time	04/04			91%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	03/03	89%		
Resident Evil	09/02	88%		
Resident Evil 4	04/05			95%
Resident Evil Zero	03/03	89%		
Rogue Ops	03/04			77%
Samurai Jack: The Shadow of Aku	09/04			48%
Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken	12/02	65%		
Second Sight	11/04			80%
Shamu's Deep Sea Adventure	06/06			63%
Sphinx und die verfluchte Mumie	03/04			86%
Spider-Man 2	09/04			85%
SpongeBob: Battle for Bikini-Bottom	04/04			70%
SpongeBob: Die Kreatur aus der ...	02/07			67%
SpongeBob: Revenge of the Flying ...	04/03			69%
Spyro: Enter the Dragonfly	12/02	68%		
Star Fox Adventures	12/02	91%		
Super Monkey Ball Adventure	08/06		73%	65%
Superman: Shadow of Apokolips	05/03			45%
Teenage Mutant Ninja Turtles	05/04		63%	58%
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	05/05		65%	58%
The Legend of Spyro: A New Beginning	01/07			81%
The Scorpion King	01/03	53%		
Tomb Raider Legend	01/07			83%
Tom Clancy's Splinter Cell	06/03			90%
Tom Clancy's Splinter Cell 2	09/04			90%
Tom Clancy's Splinter Cell 3	05/05		82%	91%
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	12/06		70%	90%
Wario World	07/03			87%
Worms 3D	11/03		76%	78%
X-Men 2: Wolverine's Revenge	06/03			67%
Zelda: Four Swords Adventures	02/05		88%	79%
Zelda: The Wind Waker	05/03			95%

BEAT 'EM UP/WRESTLING

BILD: N-ZONE

REFERENZ: SOUL CALIBUR II

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Batman: Rise of Sin Tzu	02/04		69%	63%
Bloody Roar: Primal Fury	05/02	82%		
Capcom vs. SNK 2 EO	09/02	64%		
Def Jam Vendetta	07/03		83%	80%
Def Jam: Fight for NY	12/04		83%	87%
Digimon Rumble Arena 2	13/04		77%	72%
Dragon Ball Z: Budokai	11/03		70%	70%
Dragon Ball Z: Budokai 2	06/05		75%	72%
Godzilla: Destroy all Monsters	12/02	71%		
Legends of Wrestling	07/02	56%		
Legends of Wrestling 2	04/03		62%	70%
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	11/05		60%	60%
Mortal Kombat: Deadly Alliance	03/03	82%		

Legende: GS = Gesamtwertung bei älteren Spielen | MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

FORTSETZUNG VON BEAT 'EM UP/WRESTLING

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Naruto: Clash of Ninja	02/07		79%	77%
Shrek SuperSlam	01/06		66%	64%
Soul Calibur II	10/03		90%	90%
Super Smash Bros. Melee	06/02		90%	85%
UFC Throwdown	11/02	67%		
Viewtiful Joe	11/03			90%
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	03/06		59%	62%
WWE Wrestlemania XIII	11/02	73%		
WWE Wrestlemania XIX	10/03		83%	80%
WWE: Day of Reckoning	11/04		87%	86%
WWE: Day of Reckoning 2	10/05		87%	88%
X-Men: Next Dimension	01/03	71%		

EGO-SHOOTER

REFERENZ: METROID PRIME 2: ECHOES

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Call of Duty 2: Big Red One	01/06		80%	86%
Call of Duty: Finest Hour	02/05			78%
Der Anschlag	01/03	47%		
Die Hard Vendetta	12/02	86%		
Geist	11/05		79%	78%
GoldenEye: Rogue Agent	01/05		85%	85%
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	07/02	83%		
James Bond 007: Alles oder nichts	03/04		83%	85%
James Bond 007: Nightfire	01/03	85%		
Judge Dredd: Dredd vs. Death	02/04		63%	57%
Medal of Honor: European Assault	07/05		74%	84%
Medal of Honor: Frontline	01/03	87%		
Medal of Honor: Rising Sun	01/04		78%	79%
Metroid Prime	04/03			94%
Metroid Prime 2: Echoes	13/04		86%	94%
Red Faction 2	07/03		84%	83%
Serious Sam: The Next Encounter	06/04		72%	72%
Star Wars Jedi Knight II – Jedi Academy	01/03	83%		
TimeSplitters 2	12/02	88%		
TimeSplitters Future Perfect	03/05		90%	87%
Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown	10/05		61%	63%
Tom Clancy's Ghost Recon	04/03		80%	78%
Tom Clancy's Ghost Recon 2	05/05			80%
Tom Clancy's Rainbow Six 3	08/04		76%	80%
Turok Evolution	11/02	79%		
XIII	12/03		85%	88%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Ab durch die Hecke	08/06		75%	73%
Bomberman Generation	12/02		89%	74%
Dancing Stage Mario Mix	11/05		85%	84%
Disney Party	11/03		53%	53%
Disney's Magical Mirror	10/02	70%		
Donkey Konga	11/04		89%	73%
Donkey Konga 2	06/05		89%	72%
Eggo Mania	09/02	80%		
Mario Party 4	12/02		86%	74%
Mario Party 5	01/04		87%	75%
Mario Party 6	03/05		87%	75%
Mario Party 7	02/06		84%	73%
MC GROOVZ danceCRAZE	09/05		40%	34%
Namco Museum: 50th Anniversary	03/06		64%	64%
Odama	04/06			70%
Puyo Pop Fever	04/04		81%	78%
SpongeBob Schwammkopf: Film ab!	02/06		80%	71%
Super Bust-A-Move All Stars	11/03		76%	70%
Super Monkey Ball	05/02	81%		
Super Monkey Ball 2	04/03		89%	84%

FORTSETZUNG VON GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Tetris Worlds	11/02	60%		
Wario Ware, Inc. – Mega Party Games	10/04		78%	70%
Worms Blast	11/02	64%		
Zoo Cube	08/02	66%		

JUMP & RUN

REFERENZ: SUPER MARIO SUNSHINE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Animaniacs	07/05			65%
Billy Hatcher and the Giant Egg	12/03		74%	78%
Carmen Sandiego	06/04			70%
Castleween	06/03			49%
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	10/02	83%		
Der Hobbit	01/04			76%
Disney's Himmel & Huhn	03/06		72%	74%
Donald Duck: Phantomias	01/03	68%		
Donald Duck: Quack Attack	05/02	70%		
Donkey Kong Jungle Beat	03/05			86%
Dr. Muto	04/03			75%

Game-Boy-Referenzen

Titel	Ausgabe	Wertung
ACTION		
Metroid Zero Mission	04/04	90%
ACTION-ADVENTURE		
Zelda: The Minish Cap	13/04	93%
ADVENTURE		
Hamtaro: Ham Ham Heart Break	08/03	83%
BEAT 'EM UP		
Super Street Fighter II Turbo	11/01	85%
EGO-SHOOTER		
Doom II	02/03	87%
FUSSBALL		
FIFA Football 2005	13/04	87%
GESCHICKLICHKEIT		
Pokémon Pinball: R & S	12/03	85%
JUMP & RUN		
Super Mario World	04/02	92%
MUSIC/ENTERTAINMENT		
Pocket Music	03/02	70%
RENNSPIEL		
Top Gear Rally	12/03	90%
ROLLENSPIEL		
Golden Sun: Die vergessene Epoche	10/03	89%
SIMULATION		
Harvest Moon: Friends of Mineral Town	02/04	90%
SPORT (SONSTIGE)		
Mario Power Tennis	12/05	89%
STRATEGIE		
Fire Emblem	09/04	91%
TRENDSPORT		
Tony Hawk's Underground 2	13/04	92%
WRESTLING		
WWF Road to Wrestlemania	12/01	70%

FORTSETZUNG VON JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Flutsch und weg	02/07		35%	28%
Kao the Kangaroo Round 2	01/05			78%
LEGO Star Wars: Das Videospiel	12/05		82%	80%
Lemony Snicket: Rätselhafte Ereignisse	04/05			74%
Looney Tunes: Back in Action	01/05			70%
Madagascar	08/05		70%	77%
Pac-Man World 2	05/03			72%
Robots	05/05			71%
Scooby-Doo! Fluch der Folianten	06/04			67%
Shadow the Hedgehog	01/06		61%	67%
Shrek 2	08/04		82%	80%
Sonic Adventure 2: Battle	05/02	81%		
Sonic Adventure DX	08/03		47%	59%
Sonic Gems Collection	12/05		77%	81%
Sonic Heroes	03/04		80%	83%
Sonic Mega Collection	05/03		82%	83%
SpongeBob Schwammkopf: Der Film	02/05			79%
Spyro: A Hero's Tail	13/04			80%
Super Mario Sunshine	10/02	91%		
Tak und der Stab der Träume	04/05		72%	83%
Tak und die Macht des Juju	04/04		81%	78%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		83%	81%
Ty the Tasmanian Tiger	01/03	61%		
Ty the Tasmanian Tiger 2	13/03			74%
Vexx	04/03			74%
Wallace & Gromit in Project Zoo	02/04			72%
Zapper	04/03			76%

RENNSPIELE

REFERENZ: MARIO KART: DOUBLE DASH

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
18 Wheeler American Pro Trucker	06/02	72%		
ATV: Quad Power Racing 2	03/03		84%	80%
Big Mutha Truckers	11/03			79%
Burnout	05/02	85%		
Burnout 2	06/03		89%	88%
Cars	10/06		71%	75%
Cel Damage	05/02	65%		
Crash Nitro Kart	01/04		81%	76%
Crash Tag Team Racing	12/05		77%	81%
Crazy Taxi	05/02	85%		
Dakar 2	04/03		65%	69%
Driven	05/02	69%		
Drome Racers	11/03		71%	77%
Extreme-G 3	05/02	81%		
F1 2002	09/02	77%		
F1 Career Challenge	08/03		72%	77%
Freekstyle	11/02	85%		
F-Zero GX	12/03		89%	91%
Hot Wheels: Velocity X	01/03	58%		
Jeremy McGrath Supercross World	07/02	40%		
Mario Kart: Double Dash!!	12/03		94%	89%
Micro Machines Explosion	03/03		80%	74%
MX Superfly	11/02	80%		
Need for Speed Carbon	12/06		70%	76%
Need for Speed Underground	12/03		77%	84%
Need for Speed Underground 2	13/04		85%	87%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	12/02	75%		
Need for Speed: Most Wanted	01/06		71%	80%
Pro Rally 2002	11/02	76%		
R: Racing	04/04		69%	72%
Rally Championship	04/03		69%	67%
Sonic Riders	04/06		72%	70%
Speed Challenge	11/02	68%		
Speed Kings	08/03		76%	76%

Legende: GS = Gesamtwertung bei älteren Spielen | MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

FORTSETZUNG VON RENNSPIELE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Spy Hunter	08/02	69%		
Starsky & Hutch	11/03			70%
Street Racing Syndicate	05/05		74%	70%
SX Superstar	08/03		61%	61%
The Italian Job	02/04		60%	67%
The Simpsons: Hit & Run	12/03		55%	78%
The Simpsons: Road Rage	05/02	70%		
V-Rally 3	07/03		70%	73%
Wave Race: Blue Storm	05/02	87%		
World Racing	03/04		70%	73%
Wreckless	01/03	76%		
XGRA	01/04		80%	83%

ROLLENSPIELE

BILD: N-ZONE

REFERENZ: PAPER MARIO: DIE LEGENDE VOM ÄONENTOR

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Baldur's Gate: Dark Alliance	04/03		84%	84%
Baten Kaitos	05/05			86%
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	13/04		81%	83%
Evolution Worlds	03/03	63%		
Final Fantasy: CC	04/04		84%	88%
Gladius	02/04		83%	78%
Lost Kingdoms	08/02	83%		
Lost Kingdoms 2	06/03		76%	83%
MegaMan X: Command Mission	13/04		81%	83%
Paper Mario: D. Legende vom Äonentor	13/04			90%
Pokémon Colosseum	06/04		88%	90%
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	12/05		88%	89%
PSO: Episode I & II	04/03		90%	82%
Skies of Arcadia Legends	06/03			88%
Summoner 2	04/03			83%
Tales of Symphonia	13/04			89%
X-Men Legends	12/04		82%	80%
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	12/05		84%	83%
Yu-Gi-Oh! Königreich der Illusionen	01/05		60%	56%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Animal Crossing	11/04			89%
Die Sims	05/03		62%	85%
Die Sims 2	12/05		82%	83%
Die Sims 2: Haustiere	11/06			83%
Die Sims brechen aus	01/04		86%	86%
Die URBZ: Sims in the City	01/05		79%	80%
Harvest Moon: A Wonderful Life	05/04			78%

SPORT

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Ace Golf	12/02	78%		
Beach Spikers	10/02	85%		
Disney Sports Basketball	07/03		58%	55%
Disney Sports Fußball	02/03	62%		
ESPN Int. Winter Sports	05/02	74%		
FIFA 06	10/05		89%	89%
FIFA 07	10/06		89%	89%
FIFA Football 2003	12/02	84%		
FIFA Football 2004	12/03		86%	85%
FIFA Football 2005	12/04		89%	87%
FIFA Fußball-WM 2002	05/02	82%		
FIFA Street	04/05		70%	67%
Fight Night Round 2	05/05		85%	85%
Harry Potter: Quidditch WM	01/04		79%	71%
ISS 2	05/02	72%		
ISS 3	07/03		74%	72%

FORTSETZUNG VON SPORT

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Knockout Kings 2003	02/03	82%		
Madden NFL 06	10/05		89%	89%
Madden NFL 2003	12/02	88%		
Madden NFL 2004	10/03		90%	90%
Madden NFL 2005	11/04		91%	91%
Mario Golf: Toadstool Tour	07/04		85%	81%
Mario Power Tennis	03/05		92%	89%
Mario Smash Football	12/05		85%	76%
Mario Superstar Baseball	12/05		80%	77%
NBA 2K3	04/03		86%	85%
NBA Courtside 2002	06/02	82%		
NBA Live 2003	02/03	83%		
NBA Live 2004	12/03			84%
NBA Live 2005	13/04		85%	85%
NBA Live 2006	11/05		87%	86%
NBA Street V3	04/05		85%	85%
NBA Street Vol. 2	07/03		84%	82%
NFL 2K3	04/03		90%	89%
NFL Street	02/04		75%	79%
NFL Street 2	02/05		82%	82%
NHL 06	10/05		88%	88%
NHL 2003	12/02	85%		
NHL 2004	11/03		86%	86%
NHL 2005	11/04		88%	88%
NHL 2K3	05/03		85%	86%
NHL Hitz 2002	05/02	81%		
NHL Hitz 2003	12/02	82%		
Outlaw Golf	08/03		70%	68%
Pro Tennis WTA Tour	11/02	55%		
RedCard	08/02	69%		
Ribbit King	12/04		64%	50%
Rocky	12/02	84%		
Sega Soccer Slam	11/02	82%		
Tiger Woods PGA Tour 2004	11/03		87%	89%
Tiger Woods PGA Tour 2005	11/04		88%	90%
UEFA C. League 2004-2005	04/05		87%	83%
Virtua Striker 3	08/02	67%		
FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006	06/06		85%	84%
FIFA Street 2	04/06		72%	70%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Battalion Wars	01/06			78%
Doshin the Giant	10/02	80%		
Fire Emblem: Path of Radiance	12/05			90%
Future Tactics	01/05		73%	71%
Goblin Commander	05/04		82%	80%
Phantasy Star Online III	07/04		90%	86%
Pikmin	07/02	88%		
Pikmin 2	11/04		86%	90%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
1080° Avalanche	01/04		72%	78%
Aggressive Inline	09/02	89%		
Big Air Freestyle	11/02	53%		
BMX XXX	02/03	69%		
Dark Summit	06/02	83%		
Dave Mirra Freestyle BMX 2	05/02	78%		
Disney Sports Skateboarding	04/03		40%	45%
Disney's Extreme Skate Adventure	10/03		77%	83%
Evolution Skateboarding	04/03		50%	53%
Evolution Snowboarding	04/03		69%	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	12/02	78%		
Mat Hoffman's Pro BMX 2	12/02	75%		
SSX 3	01/04		79%	89%
SSX On Tour	11/05		83%	90%
SSX Tricky	08/02	84%		
Tony Hawk's American Wasteland	12/05		88%	90%
Tony Hawk's Pro Skater 3	05/02	88%		
Tony Hawk's Pro Skater 4	01/03	92%		
Tony Hawk's Underground	01/04		88%	90%
Tony Hawk's Underground 2	12/04		88%	91%
Whirl Tour	03/03	75%		

Das zocken wir!

Von diesen Titeln können wir derzeit einfach nicht die Finger lassen.

S. MONKEY BALL: TOUCH & ROLL (DS)

BILD: N-ZONE

Florian Brich

Während ich zurzeit täglich 350 Kilometer mit der Bahn zurücklege, trainiere ich mit *Super Monkey Ball* meinen virtuellen Gleichgewichtssinn. Ein Heidenspaß!

HOTEL DUSK: ROOM 215 (DS)

BILD: NINTENDO

Christoph Kraus

Derzeit verschlinge ich nicht nur *JPod* von Douglas Coupland, sondern komme auch dem Geheimnis um das Hotel Dusk auf die Schliche. Purer Nervenkitzel!

EXCITE TRUCK (Wii)

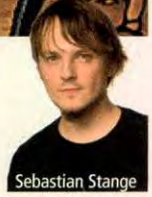
BILD: NINTENDO

Sascha Dowidat

Fahre ich noch oder fliege ich schon? *Excite Truck* hat deutliche Spuren hinterlassen und zeigt eindrucksvoll, wie toll Rennspiele auf der Wii funktionieren.

ELITE BEAT AGENTS (DS)

BILD: N-ZONE



Sebastian Stange

Ein Wahnsinnsspiel! Abgefahren, lustig, rhythmisch und übercool. So müssen Musikspiele aussehen! Wer's noch nicht kennt, schaut sich den Beitrag auf der DVD an.

Legende: GS = Gesamtwertung bei älteren Spielen | MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Tagebuch

Aus der Redaktion:

Erste Woche

Der Stress der zurückliegenden N-ZONE-Produktion ist kaum verflogen, da basteln wir schon an der Erstausgabe von *Wii Player – Das Magazin*. Wenn ihr meint, dass eure Freundin oder eure Eltern Nachholbedarf in Sachen Videospiele haben, dann legt ihnen doch mal dieses neue Heft auf den Tisch. *Wii Player* richtet sich nämlich vor allem an Gelegenheitsspieler und wir sind wirklich stolz auf das Ergebnis.

BILD: N-ZONE

Zweite Woche

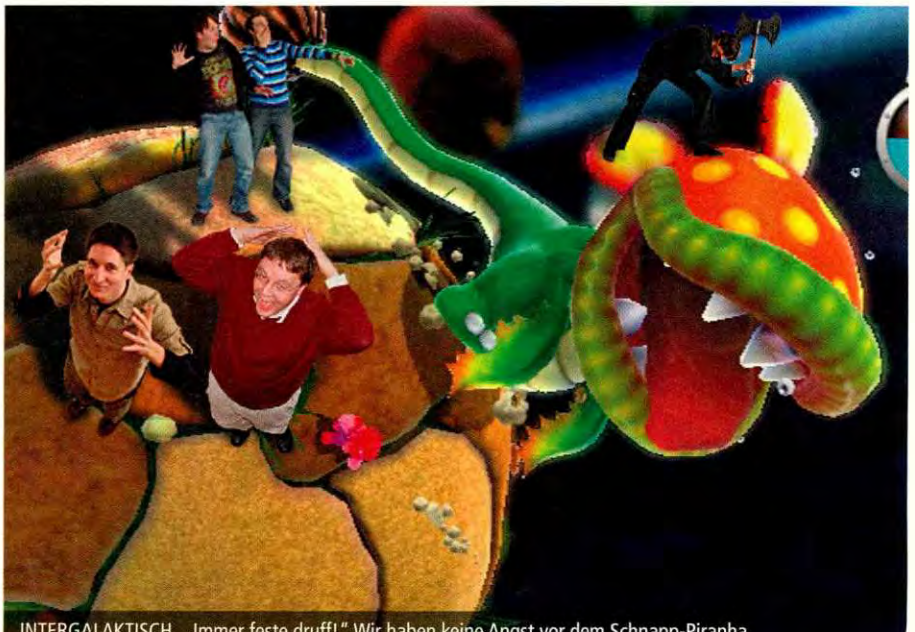
Wir waren alle geschockt, als uns Fabian vor kurzem eröffnete, dass er sich einen Jugendtraum erfüllen möchte und sich bald als Unternehmer selbstständig macht. Heute ist sein letzter Tag bei der N-ZONE und Christoph kredenzt als Abschiedsgeschenk einen selbst gebackenen Eierlikörkuchen, der offenbar auch Sebastian geschmeckt hat (siehe Foto). Fabian, wir wünschen dir von ganzem Herzen alles Gute mit deiner neuen Existenz und danken dir für 60 spektakuläre Ausgaben!

Dritte Woche

Die leitende DVD-Redakteurin Steffi ist in Urlaub, also managt Christoph die Produktion und flitzt mehrmals täglich ins DVD-Studio. Die Nerven liegen plötzlich blank: Die von Felix mit unendlicher Mühe aufgezeichneten Spielszenen von *Fire Emblem* für Wii sind allesamt unbrauchbar – das Bildformat war falsch eingestellt! Also geht ein Wochenende drauf, um die Aufnahmen erneut anzufertigen. Sebastian und Hanns Peter sind derweil dank *Elite Beat Agents* und EscapeHawaii (siehe DVD) voll im Tanzfieber.

Vierte Woche

Florian ist noch auf der Suche nach einer Wohnung in Nürnberg und pendelt daher täglich mit dem Zug von München nach Fürth und zurück. Als ob das nicht schon genug schlauchen würde, steht auch noch die Druckabgabe auf der Agenda. Dank fleißiger Tippfinger schaffen wir's dennoch rechtzeitig!


INTERGALAKTISCH „Immer feste druff!" Wir haben keine Angst vor dem Schnapp-Piranha. Pah, warum auch!? BILD: N-ZONE / VORLAGE: SUPER MARIO GALAXY (NINTENDO)

FLORIAN BRICH
35, Redakteur

... freut sich überschwänglich auf die *Super Mario*-Spiele für die Wii, ganz besonders auf *Super Mario Galaxy*.

BUCH-TIPP:
Jared Diamond: *Arm und Reich*

CHRISTOPH KRAUS
21, Volontär

... hat Fabian zum Abschied einen Eierlikörkuchen gebacken und fühlt sich noch etwas benommen. Das nächste Mal dosiere ich sparsamer!

SHOPPING-TIPP:
fabela-geschenke.de

SEBASTIAN STANGE
25, Freier Redakteur

... hat nach seinem Portugal-Urlaub ein neues Lieblingsland. Zudem ist er Espresso-Genießer geworden und trinkt Delta-Kaffee. Kennt den jemand?

MUSEUMS-TIPP:
Das Aquarium in Lissabon

SASCHA DOWIDAT
30, Freier Redakteur

... hat sich kürzlich eine Jahreskarte für den Nürnberger Tiergarten gekauft, um mal wieder richtig nach dem Redaktionsalltag abzuschalten.

TV-TIPP: *Stromberg* (3. Staffel)

ROLAND AUSTINAT
36, US-Korrespondent

... hat unvorsichtigerweise das Add-on zu *World of Warcraft* installiert – so viel zu den ganzen noch fertigzuspielenden DS-Titeln!

KINO-TIPP:
300

WARREN HARROD
37, Japan-Korrespondent

... hat während des frühlingshaften Winters das Ghibli Art Museum besucht und freut sich auf die warme Mai-Sonne in Japan.

ANIME-TIPP: *One Piece: Episode of Alabasta*

So testen wir

Spielekauf ist Vertrauenssache – und die N-ZONE ist das Magazin, dem ihr vertrauen könnt. Wir zeigen euch, wie unsere Wertungen zustande kommen.

Die N-ZONE-Redaktions-Garantie

KOMPETENT

Erfahrung aus über 10.000 Spieletests seit 1991 und Fachkompetenz auf allen Konsolen ist garantiert. Wir produzieren als einziger Verlag mit PLAYZONE, N-ZONE und XBOX 360 sowie PC Games und PC ACTION Magazine für alle Spielesysteme.

UNABHÄNGIG

Wir sind von Hard- und Software-Herstellern gänzlich unabhängig.

EHRLICH

Wir kennzeichnen alle Bilder und Videos nach ihrer Herkunft und verkaufen euch nicht geschönte Bildmontagen als tatsächliche Bilder aus dem Spiel. Wir geben nur zu Produkten Vorschau-Einschätzungen ab, die spielbar sind, und bewerten keine Bilder.

TRANSPARENZ Wir geben bei jedem Bild die Herkunft an. BILD: EIDOS

So werten wir

Der Detail-Check

Der Name ist Programm: Bei größeren Spieletests werden hier die zahlreichen Bestandteile eines Spiels im Detail aufgelistet und – falls es sich anbietet – mit anderen Genre-Vertretern verglichen. Die dabei hervorgehobenen Aspekte des Spiels werden abhängig von den Features sowie Stärken und Schwächen des getesteten Titels jeweils mit null bis fünf Sternen bewertet.

Der Meinungskasten

Sachliche Infos sind eine Sache, aber wie wirkt das Spiel insgesamt auf den Spieler? Hier kommt die subjektive Meinung des Testers zum Ausdruck. Die Erfahrung mit vergleichbaren Spielen und die individuelle Erwartungshaltung können hier eine wichtige Rolle spielen.

Der Info-Block

Wer hat das Spiel entwickelt? Wann erscheint es? Wie viel soll es kosten? Wie viele Leute können mitspielen? In unserem abschließenden Info-Block findet ihr alle wichtigen Infos in kompakter Form.

Stärken und Schwächen

Hier findet ihr auf einen Blick die größten Stärken und/oder Schwächen des besprochenen Titels.

Wertung/Fazit

Neben getrennten Wertungen für Grafik, Sound und Steuerung findet ihr hier die finalen Wertungen für den Einzel- und (falls vorhanden) Mehrspielermodus des Spiels sowie ein abschließendes Kurzfazit. Die Gesamtwertung ist keine simple Durchschnittswertung und wird auch nicht nach einem starren System ermittelt.

Das Wertungssystem

Rot: 0-49%
Spiele im unteren Wertungsbereich solltet ihr in der Regel meiden, große Schwächen lassen hier kaum Spielspaß aufkommen.

Gelb: 50-74%
Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Fans des Genres aber durchaus einen Blick wert.

Grün: 75-100%
Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für viel Spielspaß. Wer die Klassiker schon auswendig kennt, kann ruhig zugreifen!

Die Icons

Diese Auszeichnung erhält das beste Spiel des Monats.

Award für Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung ab 85 %

Spiele mit einer Multiplayer-Wertung ab 85 %

Diese Titel wurden von der USK erst „Ab 18" freigegeben.

Zu diesem Spiel findet ihr auf der DVD* einen Videobeitrag!

* Die N-ZONE-DVD ist nur im Plus-Abo enthalten (Infos siehe Seite 6)!

Testinhalt

Wii

48 Medal of Honor Vanguard

TEST Medal of Honor Vanguard BILD: N-ZONE

52 SSX Blur
54 Dragon Ball Z Budokai ...
56 Blazing Angels: Squadrons of ...
58 Avatar: Der Herr der Elemente
58 Mercury Meltdown Revolution

Nintendo DS

60 Hotel Dusk: Room 215
62 Harvest Moon DS
63 Theme Park
64 My Frogger: Toy Trials
64 Pferd & Pony: Mein Gestüt
64 Yu-Gi-Oh! ...
64 Avatar: Der Herr der Elemente
66 Rayman Raving Rabbids
65 Garfield's Nightmare
65 Actua Pool
65 Flipper Critters

Game Boy

67 Avatar: Der Herr der Elemente
67 Shrek: Smash 'n' Crash

Medal of Honor Vanguard

Wie gewinne ich einen Krieg in sechs Stunden?

Fakten

- Erscheint auch für PS2
- Vier Kampagnen, zehn Missionen
- Spielzeit etwa 6 Stunden
- Interaktive Fallschirmabsprünge
- Multiplayer-Modus für bis zu vier Spieler

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Wieder einmal zockt ihr einen Weltkriegs-Shooter und wieder einmal sitzt euer digitales Ich in einem Flugzeug über Deutschland, bereit für den Absprung. Wie so oft wird der Flieger getroffen und in einer dramatischen Sequenz rettet ihr euch ins Freie. Doch irgendetwas ist anders als sonst, denn plötzlich müsst ihr selbst den Fallschirm steuern! Willkommen in *Medal of Honor Vanguard*, wo ihr den Fallschirm mittels Wii-Fernbedienung und Nunchuk lenkt, als hieltet ihr selbst die Gurte in der Hand. Diese tollen Sequenzen sind fantastisch inszeniert, steuern sich großartig und bieten einen hervorragenden Einstieg ins Spiel. Nur leider sind sie viel zu selten und sehr kurz: Gerade dreimal dürft ihr abspringen und seid dabei für jeweils zwanzig Sekunden in der Luft. Man wünscht sich, jede Mission würde so beginnen, denn diese Abschnitte machen wirklich Spaß. Damit sind sie auch beispielhaft dafür, woran *Medal of Honor Vanguard* letztendlich scheitert, denn Potenzial hat der Titel jede Menge.

EINSATZ FÜR KEEGAN

Ihr schlüpft in die Rolle von Corporal Keegan aus der 82. Luftlandeeinheit der US-Truppen. Vier Kampagnen mit insgesamt zehn Missionen müssen aus der Ego-Perspektive bestritten werden, wobei vor allem hitzige Feuergefechte mit den deutschen Truppen warten. Die Steuerung ist recht gelungen und bietet viele Feineinstellungen für jeden Geschmack – daher mag es eine Weile dauern, bis man seinen Favoriten gefunden hat. Von durchdachten Features wie der Geste für eine schnelle 180°-Drehung oder

18+ ALTERSFREIGABE

SCHAUSPIEL Manchmal ist die Inszenierung toll, wenn etwa Kameraden landen und Flugzeuge vorbeidonnern. BILD: N-ZONE

TRÜGERISCH Auf diesem Bauernhof ist ein großes Geschütz auf der Windmühle verborgen. BILD: N-ZONE

KAMERAD Die Charaktere sind gut gestaltet und sprechen sogar lippensynchron! BILD: N-ZONE

SNIPER Findet ihr das Waffen-Upgrade für euer Gewehr, könnt ihr an eure Gegner heranzoomen. BILD: N-ZONE

die vertikale Begrenzung der Kamera sollten sich andere Spiele ruhig inspirieren lassen. Schade aber, dass manche Gesten mitunter falsch interpretiert werden – gut, dass sie sich einzeln deaktivieren lassen. Rein spielerisch ist *Vanguard* dem Konkurrenten *Call of Duty 3* recht nahe. Ihr könnt euch ebenfalls mit zwei Waffen und Granaten eurer Widersacher erwehren und das Flankieren der Gegner ist hier auch der beste Weg zum Ziel. Jedoch wirkt die Inszenierung nicht so fesselnd wie bei *Call of Duty*: Zu statisch verläuft das Geschehen und zu wenige Überraschungen warten auf den Spieler. Die beide Games unterscheiden sich hier wie ein Kinofilm von einer guten TV-Serie. Ebenfalls schwächer ist die Abwechslung in den Missionen. Zwar muss auch mal zur Bazooka gegriffen und ein Panzer erledigt werden, doch die auflockernden Mini-Events, die Fahrmissionen oder die bedienbaren Geschütze von *Call of Duty 3* werden nie erreicht. Es gilt fast immer, alle anstürmenden Soldaten abzuwehren, was auch wirklich Spaß macht – besonders in den höheren Schwierigkeitsgraden. Die Gegner suchen selbstständig nach Deckung, wechseln diese und fliehen sogar, falls sie keine Chance mehr sehen. Kommt ihr den Uniformierten jedoch zu nahe, zeigt die KI ihre Schwächen. Dann zögern die Schützen nämlich sehr lange oder drehen sich eine Weile im Kreis, bevor sie zu feuern beginnen. Dazu kommen immer wieder kleinere Bugs, wie etwa Soldaten, die durch Wände feuern, aber selbst nicht zu treffen sind.

EIN KURZES VERGNÜGEN

In technischer Hinsicht lässt das Spiel immer wieder seine Muskeln spielen. Die

Absprung in die Hölle!

In *Medal of Honor Vanguard* starten eure Missionen nicht nur am Boden, sondern auch in der Luft per Fallschirm. Wir zeigen euch, wie diese spaßigen, aber leider viel zu kurzen Sequenzen ablaufen.

Die Absprünge werden stets atemberaubend inszeniert. Der erste Blick aus dem Flugzeug schweift über ein unvergleichliches Chaos – in Spielegrafik! BILD: N-ZONE

Sobald ihr in den Seilen hängt, bestimmt ihr mittels Neigung eurer Hände die Flugroute. Achtet auf die grünen Rauchmarkierungen für Bonusobjeke. BILD: N-ZONE

Nach wenigen Sekunden seid ihr bereits am Boden. Es braucht schon etwas Übung, um die kleinen Landepunkte – wie etwa dieses Hausdach – zu treffen. BILD: N-ZONE

In diesem Falle finden wir ein Maschinengewehr und können die Gegner im Haus von hinten überraschen. Oft gibt es mehrere Landepunkte. BILD: N-ZONE

Texturqualität passt und die Lichteffekte sind zum Teil beeindruckend gut. Auch der Sound ist eines Welkriegs-Shooters würdig. Trotz der guten Technik wirken die Levels zuweilen etwas leer und steril. In Räumen finden sich zum Beispiel nur selten Möbel und es gibt stets nur einen linearen Weg durch die Umgebungen. Hier wäre mit einem ausgeklügelten Leveldesign mehr drin gewesen – immerhin gibt es auch einige Highlights zu bewundern, etwa einen Bauernhof im Sonnenaufgang. Eine Überraschung erlebt ihr beim Ende des Spiels, das bereits nach etwa sechs Stunden erreicht ist. Zwar gibt es in jeder Kampagne eine Menge Orden zu verdienen – etwa für präzises Zielen, das Benutzen aller Waffen oder das Treffen von Landezonen –, aber trotzdem ist der Titel entschieden zu kurz. Wer ein paar Freunde zur Hand hat, kann dem Spiel noch einige unterhaltsame Stunden abringen und sich in vier Mehrspielermodi austoben. Auf insgesamt sechs hübschen Karten dürft ihr euch Flaggen abjagen, einander nachstellen oder versuchen, die Stellung zu halten. Das bringt zwar Spaß, kann aber nicht über den mageren Umfang des Spiels hinwegtäuschen. Alles in allem zeigt *Medal of Honor Vanguard* jede Menge Potenzial, das jedoch nicht wirklich genutzt wird, und leidet unter dem geringen Umfang. Damit bleibt das Spiel leider „nur" ein guter Shooter. ■

SCHICK Die Lichteffekte sind super! Leider wirken die Levels dennoch etwas leblos. BILD: N-ZONE

Detail-Check

Welcher Shooter bringt mehr Stimmung, *Call of Duty 3* oder *Medal of Honor Vanguard*? Wir haben die beiden Wii-Weltkriegs-Shooter unter die Lupe genommen und im Detail gegenüber gestellt.

MEDAL OF HONOR VANGUARD

UMFANG ★★★☆☆

Singleplayer: Die Einzelspielerkampagne ist schon in etwa sechs Stunden durchgespielt. Verschiedene Medaillen sorgen für einen gewissen Wiederspielwert.

Multiplayer: Vier Spielmodi für bis zu vier Spieler im Splitscreen. Auf sechs Karten kann man im Mehrspielermodus einigen Spaß haben. Ein Ersatz für den knappen Solo-Modus ist das nicht.

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: Die Texturen und Effekte sind gelungen, jedoch wirken die Levels pixelig und recht unbelebt.

Sound: Pathetische Orchestermusik und knallende Gefechtssounds. Nichts zu beanstanden.

GAMEPLAY ★★★★½

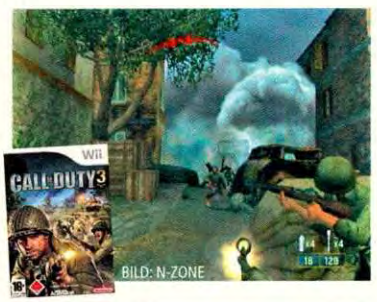
Steuerung: Individuell einstellbar mit einigen sehr hilfreichen Features und Gesten, die jedoch manchmal falsch erkannt werden

Missionen: Nur drei kurze Fallschirmsprung-Sequenzen sind zwischen den Ego-Shooter-Parts eingestreut, die aber auch Abwechslung bieten.

Inszenierung: Zwischen den Kämpfen kommt das Spiel zu sehr zur Ruhe. Es passiert selten wirklich viel auf dem Bildschirm, weshalb die Action nicht so mitreißt wie bei CoD 3.

Motivation: In jeder Kampagne belohnen Medaillen gute Leistungen. Wer genügend davon sammelt, wird durch Statusboni belohnt.

GESAMTWERTUNG ★★★½☆



CALL OF DUTY 3

UMFANG ★★★½☆

Singleplayer: Etwa zwölf Stunden vergehen, bis man bei Call of Duty 3 den Abspann zu sehen bekommt. Damit bietet der Titel weit mehr Inhalt für Solo-Spieler.

Multiplayer: Nicht vorhanden

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: Grafisch schwächer, besticht Call of Duty 3 mit tollem Levelaufbau und toller Effektkulisse.

Sound: Auch hier wird der perfekte Mix aus krachender Action und heroischer Musik gefunden.

GAMEPLAY ★★★★½

Steuerung: Recht sensible, aber dafür sehr präzise Steuerung mit optimaler Tastenbelegung. Der Spieler hat damit stets die volle Kontrolle.

Missionen: Neben den Shooter-Passagen fährt man Autos, befehligt Panzer, bedient Mörser und vieles mehr. Das alles mit gelungenen Gesten.

Inszenierung: Hier wird ein Feuerwerk an sich überschlagenden Ereignissen gezündet. Der Spieler hat kaum Atempausen und fühlt sich stets als Teil der Schlacht. Wahnsinn!

Motivation: Nachdem man den Einzelspielermodus geschafft hat, motiviert nur der eigene Ehrgeiz zum erneuten Spielen. Da wäre mehr drin gewesen.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

Obwohl Medal of Honor Vanguard einiges besser macht, fehlt ihm einfach der Umfang und die Inszenierung, um mit *Call of Duty 3* mitzuhalten. Es ist darum kein schlechtes Spiel, nur hätte es besser sein können.

SEBASTIAN STANGE
schwebt über den Wolken.

Was für ein Einstieg! Die Fallschirmsprünge im Spiel haben mich absolut begeistert. Doch schnell landete ich auf dem Boden der Tatsachen, denn ansonsten spielt sich *Vanguard* zwar sehr unterhaltsam, lässt aber viel zu selten die richtige Stimmung aufkommen. Versteht mich nicht falsch: Das Spiel macht Spaß! Das könnte es aber noch viel besser.

CHRISTOPH KRAUS
verweigert den Dienst.

Pah, warum soll ausgerechnet ich mich aufs Schlachtfeld von *Medal of Honor Vanguard* begeben, wo mich das Weltkriegs-Shooter-Genre kein bisschen reizt? Technisch und spielerisch wird die Wii nicht wirklich ausgereizt, die Gegner verhalten sich zuweilen dümmlich und wenn ich fette Action haben will, dann zocke ich *Red Steel*! Das mag ich einfach lieber.

MEDAL OF HONOR VANGUARD

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Los Angeles
USK-Freigabe:	Keine Jugendfreigabe
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	29. März 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.ea.com
Alternativen:	Call of Duty 3

- ✓ Tolle Fallschirmsprünge
- ✓ Durchdachte Steuerung
- ✗ Mangelnde Inszenierung
- ✗ Geringer Umfang

WERTUNG STEUERUNG 79% GRAFIK 82% SOUND 81%

MULTIPLAYER **78%** SINGLEPLAYER **76%**

Vor allem durch den geringen Umfang verspielt Medal of Honor Vanguard höhere Wertungen.

WIE ZORRO Die einfachste Geste für einen Übertrick ist ein gemaltes Z. BILD: N-ZONE

Fakten

- 12 Charaktere
- 12 Strecken auf drei Gipfeln
- Splitscreen-Modus für 2 Spieler
- Hotseat-Modus für bis zu 4 Spieler
- Dynamischer Soundtrack
- 16:9, 480p

SSX Blur

Ein Fest für Freunde des Pulverschnees

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Schade. Der Winter war dieses Jahr nicht wirklich toll. Etwa eine Woche schöner Schnee reicht doch nicht aus, um diese Jahreszeit so richtig zu genießen. Gut, dass wir dieses Versäumnis auf der Wii nachholen können, denn *SSX Blur* bietet Schnee in rauen Mengen und einige der spaßigsten Abfahrten, die ihr je in eurem Wohnzimmer gefahren seid. Zwar ist der rasante Trendsporttitel keine echte Neuentwicklung, sondern eher ein „Best of" aller bisher erschienenen Teile, dennoch gibt es jede Menge Neuerungen – allen voran die Steuerung.

RUSH HOUR Kurz nach dem Start ist das Feld noch eng. BILD: N-ZONE

AUS DEM HANDGELENK

Die ersten Meter auf dem Snowboard oder auf Skiern – *SSX Blur* lässt euch die Wahl – sind selbst für geübte Zocker ungewohnt. Schließlich lenkt ihr nur durch Neigen des Nunchuks und nicht mit dessen Stick, der nur für scharfe Kurven benutzt wird. Bis ihr eurem Daumen abgewöhnt habt, lenken zu wollen, vergeht einige Zeit, doch dann entfaltet die Steuerung von *SSX Blur* ihr wahres Potenzial. Alle Aktionen am Boden werden mittels Nunchuk gesteuert und es ist wirklich eine Freude, mittels lockerer Schwünge aus dem Handgelenk den Berg hinabzurasen. Bei den Slalom-Events wird euer Lenktalent dann aufs Äußerste gefordert – nicht selten mit einigen Frustmomenten. In den Rennen und Trick-Events funktioniert die Steuerung aber hervorragend. Durch einen Schwung des Nunchuks oder mittels A-Knopf lasst ihr euren Charakter springen und dank Boost und riesiger Rampen verbringt ihr viel Zeit im Reich der Lüfte. Für Tricks schwingt ihr einfach die Wii-FB in die Richtung, in die ihr euch drehen wollt. Noch nie gingen Salti und Drehungen so leicht von der Hand. Auch das Nunchuk darf bei den Stunts mitspielen – per Tastendruck und Bewegung sorgt es für gewagte Grabs. Nach etwa zwei Stunden geht diese Steuerung in Fleisch und Blut über und ein Gamepad erscheint so altertümlich wie ein Taschenrechner. Der Weg dahin ist aber schwer – da hilft auch das eher verwirrende Tutorial nicht viel.

ÜBERMENSCHLICH TRICKREICH

Der Clou für ein gelungenes Rennen ist das „Groove-Meter", die Anzeige für Spezialenergie. Ihr füllt sie durch Tricks und könnt es auch als Speed-Boost verwenden. Cooler Nebeneffekt: Je mehr Energie das „Groove-Meter" hat, desto intensiver wird die Hintergrundmusik. Sobald ihr eine gewisse Menge Energie gesammelt habt, könnt ihr die spektakulären Übertricks auslösen. Dazu müsst ihr im Sprung eines von vielen erlernbaren Mustern in die Luft zeichnen. Das ist knifflig, wird aber mit einer tollen Animation in Zeitlupe gewürdigt. In diesen Momenten hat man auch die Zeit, sich über die wirklich schöne Grafik

zu freuen. Die Umgebung ist detailliert, die Effekte gelungen und die Texturen scharf. So müssen Wii-Spiele aussehen! Schade, dass gelegentliche Ruckler diesen positiven Eindruck trüben.

NICHTS FÜR GELEGENHEITSSPIELER

Mittelpunkt des Spiels ist der Karrieremodus, in dem ihr auf dem ersten von drei zusammenhängenden Gipfeln startet und die Rennen entweder direkt per Board ansteuert oder sie bequem aus dem Menü heraus wählt. Neben Rennen und Trick-Wettbewerben gibt es noch Slalom- und Big-Air-Events. Außerdem sind auf den Pisten viele Herausforderungen verteilt, in denen ihr verschiedenste Ziele innerhalb eines Zeitlimits erreichen müsst. Als Belohnung winkt neues Equipment. Mit der Zeit steigern sich die Fähigkeiten der Spielfigur und Highscores steht nichts im Wege. Der Zweispielermodus findet auf dem vertikal geteilten Bildschirm statt und bringt kaum grafische Einbußen mit sich. Alternativ können bis zu vier Spieler nacheinander antreten und ihre Ergebnisse vergleichen. *SSX Blur* wendet sich dabei klar an den echten Zocker, der gern an einer Herausforderung knabbert und mit der Zeit seine Fahrkünste absolut perfektioniert. ■

WIRBELWIND Mit der Wii-Fernbedienung bestimmt ihr die Drehungen des Boarders. BILD: N-ZONE

KNIFFLIG Bei den Slalom-Kursen braucht ihr eine sehr ruhige Hand – Frustgefahr! BILD: N-ZONE

DUELL Die Splitscreen-Rennen machen Spaß und sind nett anzusehen. BILD: N-ZONE

SEBASTIAN STANGE
holt sich den Winter ins Haus.

Nach der ersten Skepsis und einigen Bruchlandungen hat mich *SSX Blur* voll gefesselt. Die Grafik, der Sound und das tolle Gameplay haben es mir wirklich angetan. Zwar ist es nur ein Konzentrat der vorherigen Teile, dennoch feiert *SSX* damit einen tollen Wii-Einstand. Respekt, EA, so müssen Wii-Portierungen aussehen!

SSX BLUR

Genre:	Trendsport
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Montreal
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	14. März 2007
Spieler:	1-2 (bis zu 4 nacheinander)
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	Tony Hawk's Downhill Jam

- Tolle Grafik
- Gelungene Steuerung
- Hohe Langzeitmotivation
- Schwieriger Einstieg

WERTUNG STEUERUNG 84% GRAFIK 86% SOUND 87%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
81%	84%

SSX Blur vermählt gekonnt das tolle SSX-Gameplay mit den Möglichkeiten des Wii-Controllers.

Fakten

- Über 100 Dragon-Ball-Charaktere
- Unterstützt die Pointer-Funktion der Wii-FB
- In-Game-Transformationen
- Zerstörbare 3D-Umgebungen

BILD: N-ZONE

Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2

Schüttelt das Kamehameha aus eurem Handgelenk!

AUTOR: SASCHA DOWIDAT

Ohne *Dragon Ball* wären Mangas und Animes in Deutschland noch immer seltsames japanisches Kulturgut, dessen Faszination sich dem Westeuropäer kaum erschließen würde. Aber Akira Toriyamas 42 Bände umfassende Geschichte um den kleinen Son Goku ist nicht nur in Japan ein Hit, sondern begeistert seit knapp zehn Jahren auch junge und alte Leser in Europa und trug damit entscheidend zum Siegeszug der Animes und Mangas im Westen bei. Damit ist die *Dragon Ball*-Serie eine der wichtigsten Manga-Lizenzen und natürlich Ataris Flaggschiff, die mit *Dragonball Z Budokai Tenkaichi 2* jetzt die Wii-Version des PS2-Beat-'em-Ups abliefern – mit sechs neuen Kämpfern und Motion-Steuerung.

ATTACKEN AUS DEM HANDGELENK

Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2 ist die spielbare Offenbarung für alle *Dragon Ball Z*-Fans. Ihr erlebt die gesamte Geschichte mit Hunderten von Kämpfen, fast jedes Duell, das in der TV-Serie vorkam, und kämpft mit über 100 Charakteren, angefangen bei Son Goku über Piccolo, Vegeta und Frieza bis hin zu Gohan. Aber Atari hat sein Augenmerk nicht nur auf den riesigen Umfang gelegt, sondern auch die Steuerung des japanophilen Beat 'em Ups speziell an den Wii angepasst. Reines Button-Mashing wie noch auf der PS2 reicht alleine nicht mehr aus, denn die Steuerung ist komplexer, aber auch intuitiver geworden. Mit der Fernbedienung zielt ihr, während ihr euch per Nunchuk bewegt, in die Lüfte erhebt und durch spezielle Buttons

FETT Combos lassen dem Gegner keine Chance zum Gegenschlag. BILD: N-ZONE

SPEKTAKULÄR Die Spezialattacken wurden hervorragend in Szene gesetzt. BILD: N-ZONE

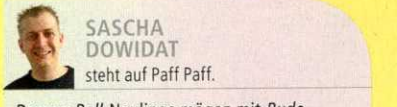
in Kombination mit der Fernbedienung Spezialattacken auslöst. So müsst ihr beispielsweise euer Kamehameha jetzt förmlich aus dem Handgelenk schütteln. Ihr visiert den Gegner an, drückt anschließend den A- und Z-Button, ladet die Attacke auf, bewegt die Fernbedienung nach vorne und nach hinten – ahmt also die Bewegung Son Gokus nach – und schleudert das Kamehameha mit einer rasanten Bewegung dem Gegner entgegen. Was gewöhnungsbedürftig klingt, geht nach einer kleinen Einarbeitungszeit locker-flockig von der Hand und ihr erfreut euch an den spektakulär in Szene gesetzten Spezial-Manövern der Kämpfer-Riege.

VERWANDLUNG AUF KNOPFDRUCK

Was *Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2* so bemerkenswert macht, ist aber nicht alleine die innovative Steuerung, sondern das anfangs hektische Kampfgeschehen, das später kontrollierten Attacken, gekonnten Blocks und fetten Combos weicht – es gehört also durchaus eine Portion Taktik und Strategie dazu. Die größten Innovationen, die gerade die Fans freuen werden, sind die neu integrierten In-Game-Transformationen. Ein Knopfdruck genügt und Son Goku verwandelt sich in einen Super-Saiyajin. Auch die verbesserte Teleportfunktion und die kleinen Rollenspiel-Elemente überzeugen. Um das Flair der Serie perfekt zu machen, legt ihr während der Kämpfe mit euren Attacken auch gerne die Schauplätze in Schutt und Asche – Berge werden weggesprengt und Häuser zerbersten – so kennen wir die Duelle in *Dragon Ball*. Die gibt es allerdings nicht nur im Adventure-Modus.

Auch die Turniere der Serie wurden integriert, ebenso wie ein Zweispieler-Modus der trotz geteiltem Bildschirm richtig Laune macht, und mit dem Data-Center übertragt ihr eure Kämpfer dank Passwort-Funktion auf die Wii eines Freundes – eine coole Idee, auch wenn ein richtiger Online-Modus sinnvoller gewesen wäre. Technisch kann *Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2* ebenfalls überzeugen – die Cel-Shading-Grafik passt perfekt zum Spiel und trägt zusammen mit der original japanischen Sprachausgabe viel zur Atmosphäre und zum Flair bei. Ein gelungener Einstieg der *Dragon Ball*-Serie, der zeigt, wie eine gute Umsetzung auf die Wii-Hardware aussehen kann. Für Fans ideal! ■

ENDLICH Son Goku verwandelt sich während des Duells. BILD: N-ZONE



SASCHA DOWIDAT
steht auf Paff Paff.

Dragon Ball-Neulinge mögen mit *Budokai Tenkaichi* leicht überfordert sein: Die variantenreiche Steuerung, japanophile Cel-Shading-Grafik und viele Charaktere aus der berühmten Serie erschweren den Einstieg. Wer sich aber in das *Dragon Ball*-Universum einarbeitet, wird vom komplexen, schnellen Gameplay und dem riesigen Umfang begeistert sein. Und für alle *Dragon Ball*-Fans ist der Titel ohnehin ein Pflichtkauf, selbst wenn die PS2-Fassung schon daheim steht.

FELIX KOTHE
kann mit Paff Paff nichts anfangen.

Auch wenn mich die teilweise unübersichtlichen Menüs tierisch genervt haben und ich anfangs skeptisch zur Wii-Fernbedienung gegriffen habe, hatte ich meinen Spaß. Ich persönlich hätte mir allerdings einen geradlinigeren Story-Modus gewünscht, denn wer von *Dragon Ball* keine Ahnung hat, schaltet trotz stimmungsvoller Zwischensequenzen aufgrund von Überforderung schnell ab.

DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Spike
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahre
Preis:	Ca. € 55,-
Termin:	29. März
Spieler:	1-2
Web:	www.atari.de
Alternativen:	Naruto – Clash of Ninja

- Umfangreiches Charakter-Lineup
- Innovatives Steuerungskonzept
- Endlich In-Game-Transformationen
- Kein Online-Multiplayer-Modus

WERTUNG STEUERUNG 80% GRAFIK 70% SOUND 72%

MULTIPLAYER **71%** SINGLEPLAYER **76%**

Effektvolles Anime-Beat-'em-Up mit riesigem Umfang und innovativer Steuerung, leider ohne Online-Modus.

GELUNGEN Das Zielen mit der Fernbedienung funktioniert hervorragend. BILD: N-ZONE

BERÜHMT Mit dem Kamehameha setzt ein Feuerwerk ein. BILD: N-ZONE

STORY In stimmungsvollen Zwischensequenzen wird die Geschichte erzählt. BILD: N-ZONE

Fakten

- 5 Kontrollmöglichkeiten
- 20 herausfordernde Missionen
- 52 authentische Flugzeuge
- Neue exklusive Karten

ATEMBERAUBEND Der fette Bomber geht wenige Sekunden später in Flammen auf. BILD: N-ZONE

Blazing Angels: Squadrons of WWII

Packende Weltkriegsaction weder zu Lande noch zu Wasser, dafür umso mehr in der Luft und mit intuitiver Steuerung

AUTOR: SASCHA DOWIDAT

Wii-Spieler dürfen in letzter Zeit richtig abheben. Nachdem uns aber Codemasters Flug-Actionspiel *Heatseeker* und Hudsons gemächlichere Simulation *Wing Island*, die wir beide in der letzten N-ZONE getestet haben, nicht vollends überzeugen konnten, liegen unsere Hoffnungen nun bei Ubisofts *Blazing Angels*. Wenn ihr in den Pilotensitz einsteigt, verschlägt es euch mitten in den Zweiten Weltkrieg. Kurz nachdem Deutschland Polen überfallen hat und der Krieg an der Westfront beginnt, bitten die Briten die USA aus Angst vor dem Einmarsch der Wehrmacht um Unterstützung. Ihr schlüpft in die Haut eines blutjungen US-Soldaten, der frisch nach seiner Ausbildung nach Großbritannien geschickt wird, um in Kooperation mit der britischen Luftwaffe weitere Übergriffe zu verhindern. Nach dem gut integrierten Tutorial habt ihr euch mit der Steuerung vertraut gemacht, und es geht ab in den ersten Luftkampf, in dem ihr eine Brücke in Dünkirchen beschützen müsst. Dabei greifen abwechselnd Bodentruppen und Luftgeschwader an, die ihr natürlich umgehend ausschaltet. Die erste echte Mission gibt den Ton der insgesamt 20 spannenden Abschnitte an, in denen ihr unter anderem über dem Himmel von Berlin, Paris und Pearl Harbor kreist.

NÜTZLICH In dieser Situation fordert ihr die Kollegen zum Angriff auf. BILD: N-ZONE

PILOTENSESSEL IM WOHNZIMMER

Wie bei jedem außergewöhnlichen Wii-Titel wollen die meisten Spieler wissen, wie die Steuerung umgesetzt wurde. Ich selbst war überrascht, wie gut die Kontrolle über das Flugzeug mit Nunchuk und Fernbedienung von der Hand geht. Die Entwickler von Ubisoft Bucharest haben sich offenbar sehr intensiv mit dem Thema auseinandergesetzt und nicht nur eine Kontrollmöglichkeit integriert, die

STILMITTEL Der überzeichnete Horizont schafft Atmosphäre. BILD: N-ZONE

überraschend gut funktioniert, sondern derer gleich fünf. Dabei könnt ihr ganz nach eurer Vorliebe auswählen, das realistischste Fluggefühl habt ihr aber mit dem Standard-Schema, mit dem ihr glaubt, euer Wohnzimmersessel wäre Teil des Cockpits. Hier erfreut die Tatsache, dass der Neigungswinkel der Wii-Fernbedienung exakt der Position des Flugzeugs entspricht – stimmig! Über die Fernbedienung nutzt ihr die Zusatzfunktionen eurer Maschine, während das Nunchuk den Steuerknüppel simuliert. Einziger Wermutstropfen ist die leichte Verzögerung, mit der die Signale zu eurer Konsole übertragen werden, dadurch wirken die Maschinen leicht träge.

TECHNIK DER NÄCHSTEN GENERATION?

Obwohl *Blazing Angels* schon seit fast einem Jahr für Xbox erhältlich ist, macht die Wii-Version grafisch einen schlechteren Eindruck. Die wenigen guten Effekte wie Explosionen oder MG-Feuer fallen angesichts der unzähligen Pop-ups und heftigen Ruckeleinlagen wenig positiv auf. Die Soundkulisse ist hingegen gut gelungen. Die umherpfeifenden Kugeln oder authentischen Motorengeräusche versetzen euch hautnah in das Kampfgeschehen. Der von den anderen Plattformen bekannte Online-Modus wurde für die Wii durch einen Splitscreen-Modus ersetzt, der zwar ganz solide ist, aber der Solokampagne keine Konkurrenz macht. Deshalb lohnt sich gerade für Solisten, die ein Faible für die Fliegerei haben, ein ausgiebiger Probeflug. ■

SASCHA DOWIDAT
wird auch noch Kriegsheld.

Knackige Missionen, eine tolle Inszenierung und eine sehr gute Steuerung. Fliegerherz, was willst du mehr? Na ja, bessere Grafik und ein packender Mehrspieler-Modus wären schön gewesen, aber man darf möglicherweise zum Anfang der Wii-Ära nicht zu viel verlangen, allem *Zelda* zum Trotz. Außerdem muss ja noch Luft nach oben für den Nachfolger bleiben. Fliegernaturen sollten sich *Blazing Angels* ansehen.

SEBASTIAN STANGE
spielt lieber *Heatseeker*.

Blazing Angels ist auf der Xbox 360 richtig beeindruckend. Auf der Wii hingegen bin ich nicht so glücklich damit. Die Steuerung reagiert etwas träge und ungenau, was viele Missionen deutlich erschwert. *Heatseeker* ist einfach schneller und zugänglicher. Dort fällt es mir deutlich leichter, heiße Dogfights am Himmel zu führen und präzise auf die Gegner zu zielen. Schlecht ist *Blazing Angels* deshalb aber nicht.

BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII

Genre:	Action
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Bucharest
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 55,-
Termin:	22. März 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.ubisoft.de
Alternativen:	Heatseeker, Wing Island

- Abwechslungsreiche Missionen
- Intuitive Steuerung
- Starke Performanceeinbrüche
- Teilweise frustrierend

WERTUNG STEUERUNG 80% GRAFIK 61% SOUND 77%

MULTIPLAYER **71%** SINGLEPLAYER **75%**

Trotz guter Steuerung fesselt Blazing Angels eher hartgesottene Fliegernaturen.

INTERVIEW mit Florin Sanda

»Fokus auf die Steuerung«

Der 27-jährige Florin ist Producer im Ubisoft-Studio in Bukarest und verriet uns einige Fakten zur Wii-Portierung von Blazing Angels.

BILD: UBISOFT

Dein Team hat viel mit Nunchuk und Fernbedienung experimentiert. Warum habt ihr euch nicht auf eine Steuervariante beschränkt, sondern fünf Schemata integriert?
Wir wollten dem Spieler alle Möglichkeiten offen lassen. Nicht jeder hat beispielsweise eine zweite Nunchuk-Einheit daheim. Damit sich aber jeder mit seinen Freunden im Dogfight messen kann, implementierten wir die Möglichkeit, mit der Fernbedienung alleine zu steuern. Die Vielzahl an Kontrollmöglichkeiten war von Beginn an der Hauptfokus bei der Wii-Umsetzung. Während des Entwicklungsprozesses stellten wir fest, dass jeder im Team eine andere Steuerung favorisierte, denn es ist nicht immer nur einfach eine weitere Option, sondern jedes Kontrollschema hat seinen Platz verdient. Jetzt gibt es insgesamt fünf verschiedene Möglichkeiten, die zusätzlich noch in den Varianten Simulation oder Arcade verfügbar sind.

Ein großer Teil der Faszination bei Flugspielen geht nicht nur aus der Steuerung hervor, sondern auch aus der stimmungsvollen Atmosphäre. Welche Abstriche musstet ihr bei der Umsetzung auf die Wii machen?
Im Vergleich zur PS3-Fassung mussten wir die Grafik natürlich herunterrechnen und einige der typischen Next-Gen-Effekte mussten wir aussparen, aber die Stimmung schaffenden Elemente wie der Nebel über London, die Wolken am Himmel von Paris oder das spektakuläre Wasser in Pearl Harbor sind erhalten geblieben.

Was macht *Blazing Angels* auf Wii auch für Spieler interessant, die schon die anderen Fassungen kennen?
Zum einen ist es die innovative Steuerung, aber auch neue Missionen und die verbesserte Sprachausgabe. Alle Neuerungen der PS3-Version stecken auch in der Wii-Fassung.

ACHTUNG Beschützt die Flotte im Hafen vor dem Angriff der Bomber. BILD: N-ZONE

Mercury Meltdown Revolution

Willkommen zur Farbenlehre für Monkey-Ball-Fans!

Fakten

- 150 verschiedene Levels
- 3 Steuerungsmöglichkeiten
- Mehrspielermodus
- Minispiele

AUSEINANDER! Das Wechselspiel mit den Farben ist zentrales Element des Spiels. BILD: N-ZONE

KNIFFELIG Verliert auf dem Parcours nicht zu viel Blobmasse, sonst scheitert ihr. BILD: N-ZONE

Ziel des Spiels ist es, einen farbigen Klumpen per Fernbedienung durch einen Hindernisparcours ins Ziel zu navigieren. Auf dem Weg ist es eure Aufgabe, rutschige Flächen zu meistern, über wackelige Wippen zu kullern, Gravitationskräften zu trotzen und Farbfilter zu überwinden. Diese lassen euren anfangs silbernen Blob nur durch, wenn euren Klumpen die entsprechende Farbe ziert. Dazu müsst ihr mithilfe der zahlreich vorhandenen Spitzen, Ecken und Kanten euren Blob häufig teilen, die einzelnen Kugeln an Farbmixern einfärben und anschließend wieder zusammenmischen, damit etwa aus Blau und Gelb schnell ein grüner Bob wird und der Weg frei ist. Zusätzlich beeinflussen Heater oder Cooler die Konsistenz der Masse und lassen sie erstarren, um Murmelbahnen herunterzurollen, oder heizen sie auf, damit sie noch schneller innerhalb des knackigen Zeitlimits zum Ziel kugelt. *Mercury Meltdown Revolution* mixt auf interessante Weise klassische Denkspielelemente mit anspruchsvollen Geschicklichkeitspassagen zu einer komplexen Herausforderung, die mitunter aber zu Frust führt. **(sd)**

TEST
MERCURY MELTDOWN REV.

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Ignition Entertainment
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	29. März 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.atari.de
Alternativen:	Super Monkey Ball

WERTUNG — Steuerung 83% — Grafik 70% — Sound 67%

MULTIPLAYER **69%** — SINGLEPLAYER **78%**

Kunterbunte Kugelei mit komplexem Gameplay und sensibler Steuerung

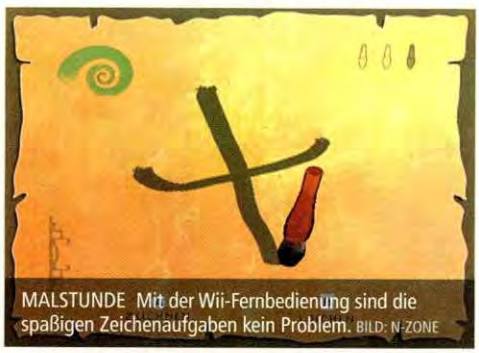
Avatar – Der Herr der Elemente

Beeinflusst die Elemente Luft, Wasser, Erde und Feuer mit der Wii-Fernbedienung!

Fakten

- Basiert auf der Nick-TV-Serie
- Action-Adventure mit Rollenspieleinschlag
- 50 Hz / 60 Hz, EDTV-/HDTV-Unterstützung
- Erscheint auch für DS und GBA

VIDEO AUF DVD



MALSTUNDE Mit der Wii-Fernbedienung sind die spaßigen Zeichenaufgaben kein Problem. BILD: N-ZONE

RUHEPOLE In den asiatisch angehauchten Dörfern bekommt ihr nützliche Informationen und Quests. BILD: N-ZONE

Der US-Kindersender Nick TV veröffentlichte 2005 eine „waschechte" Anime-Serie nach japanischem Vorbild. Nur Aang, der einzig verbliebene Luftbändiger, kann die Feuernation von ihrem Kriegszug abbringen. Während er nach einem Druck auf den A-Knopf Schläge austeilt, dient der B-Knopf in Kombination mit einer Schwungrichtung der Wii-Fernbedienung zum Einsatz von Aangs Spezialfähigkeiten. Die Handhabung erfordert jedoch Übung, da Knopfdruck und Bewegung der Fernbedienung gleichzeitig erfolgen müssen. Eine gelungene Einsatzmöglichkeit der Wii-FB stellen die „Konzentrationsübungen" dar. Bei diesen Minispielen müsst ihr Symbole auf dem Bildschirm nachzeichnen. Abgesehen davon lauft ihr herum, erledigt Aufgaben und vermöbelt Gegner. So gewinnt ihr Erfahrung und eure Charakterwerte steigen. Diese Mischung aus Rollenspiel und Action hat Unterhaltungswert, lässt aber einen Mehrspielermodus vermissen. Optisch präsentiert sich der Titel in einem unaufwendigen Cel-Shading-Look. Generell hätte dem Titel mehr Schwung gut getan. **(hpg)**

TEST
AVATAR

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	THQ
Entwickler:	THQ studio australia
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	27. Februar 2007
Spieler:	1
Web:	www.thq.de
Alternativen:	Marvel: Ultimate Alliance

WERTUNG — Steuerung 73% — Grafik 74% — Sound 60%

MULTIPLAYER — — SINGLEPLAYER **70%**

Aangs Abenteuer bietet solide Unterhaltung für alle Freunde actionlastiger Games.

VIDEO AUF DVD

N-ZONE SPIEL DES MONATS

85% N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

Hotel Dusk: Room 215

In einer staubigen Herberge bohrt Ex-Cop Kyle Hyde tief in seiner Vergangenheit!

KARGE LANDSCHAFT Die polygonale Darstellung der Innenräume ist eher zweckmäßig. Die Darstellung wirkt sehr pixelig. BILD: N-ZONE

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Früher galten Point&Click-Adventures als das Nonplusultra auf dem Spielesektor: Welcher PC-Zocker erinnert sich nicht an Guybrush Threepwoods Ausflüge nach *Monkey Island* oder an die schräge *Maniac Mansion*-Truppe um Bernard, Dave, Jeff, Wendy und Michael. Diese Namen kennt ihr alle nicht mehr? Dann gehört ihr offenbar der Generation *Another Code* an. Mit diesem erfrischend innovativen DS-Adventure feierte Nintendo 2005 die Auferstehung eines untergegangen geglaubten Genres. Trotz packender Geschichte und einiger genialer Rätselideen haftete dem Spiel jedoch ein nicht zu unterschätzender Makel an: Schon nach knapp sechs Stunden wart ihr dem Geheimnis um Ashleys verschwundenen Vater auf die Schliche gekommen. Doch Entwicklerstudio Cing schlägt mit *Hotel Dusk* prompt ein neues Kapitel auf: „Mehr Story, weniger Rätsel, viel längere Spielzeit" lautet das Rezept des interaktiven Kriminalromans. Wir haben die Redaktionskonferenz kurzerhand zum literarischen Quartett umbenannt und die Geschehnisse im Hotel Dusk genauestens analysiert!

LESEN!

Für den ehemaligen New Yorker Polizisten Kyle Hyde ist es der wohl traurigste Heiligabend in seinem ganzen Leben. Statt sich bei Kerzenschein und Lamettaschmuck mit seinen Liebsten am Christbaum zu versammeln, bucht sich der abgehalfterte Ex-Cop am 24. Dezember 1979 ins Zimmer 215 des Hotels Dusk ein. Dort wird er in eine mysteriöse Geschichte verstrickt, deren Auflösung sich irgendwo in den Mauern der verstaubten Herberge verbirgt. Doch warum zum Henker treibt es Kyle in eine derartige Unterkunft?
Rückblende ins Jahr 1976: Da war er mit seinem Kollegen Brian Bradley gerade im Einsatz, als ein Schusswechsel unvermeidbar wurde – für Kyle führte schließlich kein Weg daran vorbei, das Fadenkreuz auf seinen Kameraden zu richten und zu

Fakten

- Von den Machern von Another Code: Doppelte Erinnerung (2005)
- Der DS wird beim Spielen wie ein Buch gehalten
- Drei Speicherstände
- Mehr als 20 Stunden Spielzeit
- Unterteilt in 10 Kapitel
- Für Links- und Rechtshänder
- Rumble-Pak-Unterstützung

MUNDART Die Charaktere sprechen häufig mit unterschiedlichen Dialekten – klasse! BILD: NINTENDO

feuern. Bradley schwankte daraufhin in den Hudson River, doch sein Leichnam wurde nie entdeckt. Ist der frühere Weggefährte möglicherweise noch am Leben? Die Antwort auf diese Frage gilt es für euch herauszufinden – und die Aufklärung liefern die äußerst redseligen Gäste des Hotels Dusk. Die Story wird dabei in zehn Kapiteln vorangetrieben, in denen ihr die diversen Stockwerke abmarschiert und Fundstücke sammelt, doch der Fokus liegt klar auf den Gesprächen: Es wird also gequasselt – und das nicht zu knapp. Aber hey, nicht umsonst wird der DS beim Spielen von *Hotel Dusk* wie ein Buch gehalten – genauso wie man es bei *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* tut. Gerade die feinsinnigen Gespräche mit Hotelpage Louie, Herbergsvater Dunning, „Mädchen für alles" Rosa und den weiteren Charakteren tragen enorm zur authentischen Stimmung bei. Anfangs stockt der Spannungsaufbau zwar etwas, da die Geschichte nur langsam in Fahrt kommt. Doch spätestens gegen Ende des dritten Akts gibt die Story richtig Vollgas und Rätsel müssen in rascherer Abfolge gelöst werden.

RÄTSELKOST VOM FEINSTEN?

Bedingt durch den hohen Gesprächsanteil sind die Knobeleinlagen im Vergleich zu *Another Code* generell etwas ins Hintertreffen geraten. Häufig marschiert ihr nur wenige Meter durch das Anwesen, bis eine weitere Konversation eingeleitet wird. Hier hätten wir uns stellenweise eine höhere Rätseldichte gewünscht. Doch die Rätsel fügen sich allesamt stimmig ins Spiel ein und sind oftmals richtig kreativ (Stichwort: „Wie lese ich einen Schriftzug, der auf der Rückseite eines Puzzles steht?"). Mehr wird nicht verraten – schließlich möchten wir euch den Spaß beim Lösen der sparsam dosierten Knobeleinlagen nicht schmälern!

In technischer Hinsicht ist *Hotel Dusk* derweil allenfalls zweckmäßig geraten: Die 3D-Ansicht der Umgebung wirkt recht pixelig und die Karte, auf der ihr mit dem Stylus umherstreift, strotzt nicht gerade vor Details. Dafür sind die als Bleistift-Skizzen dargestellten Charakter-Animationen richtig cool! Ein kleines Kunstwerk ist *Hotel Dusk: Room 215* also in jedem Fall – quasi ein Henning-Mankell-Krimi zum Mitspielen! ■

CHRISTOPH KRAUS
braucht keinen Schnickschnack.

Ich mag ja den rustikalen Charme, den das Hotel Dusk verströmt. Die Herberge macht optisch auf dem Nintendo DS zwar nicht besonders viel her, dafür überzeugt das feinsinnige Adventure durch interessante Gesprächspartner, mehr als 20 Stunden Spielzeit und kluge Rätsel. Diese könnten sich allerdings ruhig öfter häufen.

HOTEL DUSK: ROOM 215

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Cing
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	13. April 2007
Spieler:	1
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Another Code

- Mehr als 20 Stunden Spielzeit
- Exzellente Dialoge und gute Atmosphäre
- 3D-Darstellung sehr pixelig
- Geringer Rätselanteil

WERTUNG STEUERUNG 89% GRAFIK 69% SOUND 80%

MULTIPLAYER —

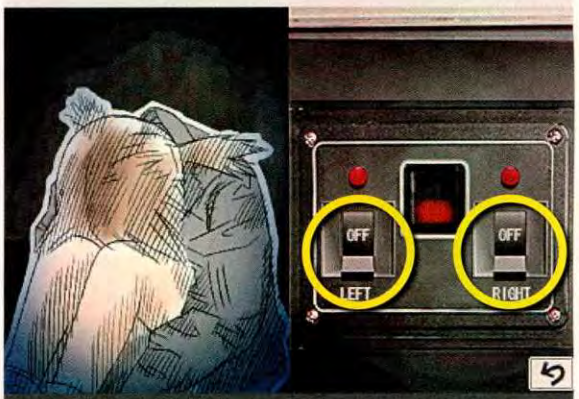
SINGLEPLAYER **85%**

Interaktiver Krimi mit wenigen Rätseln, aber dichter Story und 20 Stunden Spielzeit!

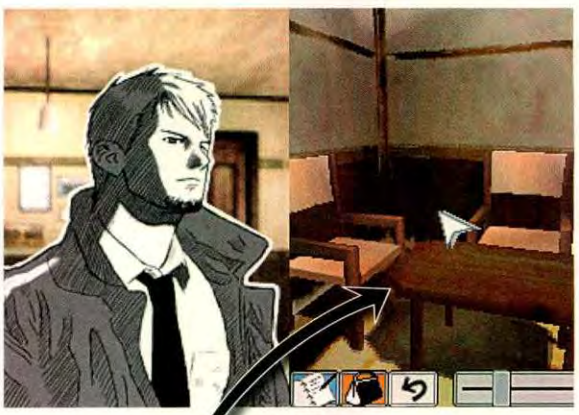
Doppelt belastbar

Ein Rätsel in Hotel Dusk offenbart ein weiteres DS-Geheimnis!

Wusstet ihr schon, dass der Touchscreen des Nintendo DS erkennt, wenn ihr zwei Punkte mit dem Stylus gleichzeitig (!) anvisiert? Nein? Diese technische Raffinesse der DS-Hardware hat jedenfalls eine Spielszene aus *Hotel Dusk* ans Licht gebracht. Wir haben bei Entwicklern nachgefragt: Es ist so, dass der DS die Position von zwei Punkten zugleich auf dem Touchscreen verarbeiten kann. Erst wenn ihr (beispielsweise mit Beihilfe eurer Finger) auf drei Punkte zeigt, versagt die Positionsermittlung – in diesem Fall wird einfach die Mitte der drei Punkte errechnet. Interessant, oder?



ANSCHALTER Zum Lösen dieses Rätsels müsst ihr beide Schalter umlegen. Dazu müsst ihr Stylus und Finger benutzen. BILD: N-ZONE



KAMERASCHWENK Um die Umgebung zu beobachten, klickt ihr auf das Lupensymbol. BILD: N-ZONE

ZEICHNEN NACH ZAHLEN Was diese seltsame Zahlenfolge wohl zu bedeuten hat? Findet's heraus! BILD: N-ZONE

LANDKNEIPE In der örtlichen Bar findet finden sich potenzielle Bäuerinnen. BILD: N-ZONE

SCHMUSEKATZE Streichelt den Mausvertilger mit dem Stylus. BILD: N-ZONE

ÖKO-STROM Die Energie-Politik ist vorbildlich. BILD: N-ZONE

BEREGNUNG Praktisch! Bei regnerischem Wetter braucht ihr nicht zu gießen. BILD: N-ZONE

Harvest Moon

VIDEO AUF DVD

Hat sich die lange Wartezeit auf die Farm-Simulation gelohnt?

Fakten

- Erschien bereits 2005 in Japan
- Touchscreen wird kaum genutzt
- In Japan gibt es schon die Fortsetzung
- Nur wenige Unterschiede zum GBA-Vorgänger

AUTOR: HANNS PETER GLOCK

Der kleine Bauernhof-Erbe mit der blauen Kappe betreibt bereits seit Anfang 2005 in Japan eifrige Feldarbeit auf dem Nintendo DS. Erst ganze zwei Jahre später verschlägt es ihn nun auch zu uns. Während in Japan mit *Rune Factory* schon ein technisch und spielerisch weit ausgeklügelterer Nachfolger erhältlich ist, kommen wir in den zweifelhaften Genuss eines durchwachsenen *Harvest Moon*-Ablegers.

ERTRAGLOSE ERNTE

2005 warf Natsume hurtig ein *Harvest Moon*-Spiel für den erst kurz vorher erschienenen DS auf den Markt. Die Hardware war damals noch neu und so ist es nachvollziehbar, dass weder die Technik noch der Touchscreen des Geräts richtig ausgereizt wurden. Aufgrund der dermaßen verspäteten Veröffentlichung hierzulande wirkt der Titel jedoch sehr veraltet. Optisch besteht kein Unterschied zu *Harvest Moon: Friends of Mineral Town* für den GBA und auch die Steuerung unterscheidet sich kaum. Über den Touchscreen könnt ihr lediglich Menüs verwalten oder eure Tiere streicheln. Da die Zeit in der Simulation aber so schnell verstreicht und möglichst viel Landarbeit an einem Tag erledigt werden muss, kommt das Streichel-Feature kaum zum Einsatz. Auch der Wechsel der Werkzeuge geht per Knopfdruck viel schneller.

Die Geschichte um die verschwundene Erntegöttin ist unspektakulär. Das Gameplay ist zwar ebenso fesselnd wie bei *Friends of Mineral Town*, doch etliche technische Macken trüben den Spielspaß. Es ist schwer verständlich, dass diese innerhalb von zwei Jahren nicht behoben werden konnten. Die Totalausfälle der US-Fassung kamen zwar in unserem deutschen Testmuster bislang noch nicht vor, wir halten euch diesbezüglich aber auf dem Laufenden und raten sicherheitshalber zu regelmäßigem Speichern. Wäre der Titel auch bei uns vor zwei Jahren erschienen, hätte man eventuell über manche Schlampigkeiten hinwegsehen können. So solltet ihr euch jedoch genau überlegen, ob ihr nicht doch lieber weiter *Friends of Mineral Town* zockt und auf *Rune Factory* wartet. ■

HANNS PETER GLOCK
bleibt doch lieber in Mineral Town.

Obwohl ich als alter Bauernjunge die Farmarbeit hautnah erleben konnte, habe ich mich in meiner Freizeit auch dem virtuellen Landbau hingegeben. Als *Harvest Moon DS* angekündigt wurde, war meine Freude groß. Umso enttäuschter bin ich jetzt vom finalen Produkt. Da bleibe ich lieber beim Vorgänger.

HARVEST MOON

Genre:	Simulation
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Natsume
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	13. April 2007
Spieler:	1
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Harvest Moon: Friends of Mineral Town (GBA)

- Fesselndes Spielprinzip
- Technische Macken
- Unterfordert den DS
- Nichts Neues

WERTUNG STEUERUNG 71% GRAFIK 60% SOUND 72%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **69%**

Selbst Fans der beliebten Bauernhofsimulation sollten sich genau überlegen, ob ein Kauf lohnt.

SCHNEEFALL Je nach Jahreszeit (Topscreen, rechte untere Ecke) macht der Niederschlag euren Besuchern zu schaffen. BILD: N-ZONE

BAUMHAUS Jede Attraktion verfügt über eine Unmenge an Modifikationsmöglichkeiten. BILD: N-ZONE

TRUBEL Breite Fußwege sorgen für mehr Übersicht im Getümmel. BILD: N-ZONE

Theme Park

Mit dem Stylus wird das Parkbauen zum Vergnügen.

AUTOR: FELIX KOTHE

Als angehender Themenpark-Manager übernehmt ihr die Leitung über euer erstes Abenteuerland. Das benutzerfreundliche Touchscreen-Interface macht gleich zu Beginn einen ordentlichen Eindruck und dient mit seinen vielen (teilweise recht kleinen) Buttons als primäres Eingabegerät. Mithilfe eures persönlichen Beraters verwaltet ihr euer Geld, finanziert Forschungsarbeiten und baut Fahrgeschäfte und Imbissbuden. Im Anfänger-Modus wird euch hierbei alles Schritt für Schritt erklärt, sodass zusätzliches Hintergrundwissen zur Materie nicht vorausgesetzt wird.

STEIN AUF STEIN

Grundsätzlich gilt: Je beliebter eure Achterbahnen und Fahrgeschäfte, desto erfolgreicher euer Park. Infolgedessen klingelt die Kasse und ihr heimst ordentlich Kohle ein, die ihr wiederum in Forschung und Entwicklung investieren könnt. Um die Sauberkeit eures Parks sowie die Funktionstüchtigkeit eurer Attraktionen zu gewährleisten, habt ihr jederzeit die Möglichkeit, Putzmänner und Mechaniker einstellen; zur Belustigung des Publikums tragen verkleidete Entertainer bei.

Obwohl das motivierende Aufbau-Gameplay dem Titel ordentlich Spieltiefe verleiht, lässt der Umfang etwas zu wünschen übrig. Die vergleichsweise geringe Anzahl von gerade mal 29 Attraktionen und 17 Geschäften reißt heutzutage niemanden mehr vom Hocker. Zudem könnte der sehr schlichte Grafikstil viele Leute abschrecken. Punkten kann der Titel jedoch mit den komplexen Einstellungsmöglichkeiten der Fahrgeschäfte und der gekonnten Touchscreen-Nutzung. Simulationsfreunde sind mit *Theme Park* gut beraten; wer dem Genre jedoch nichts abgewinnen kann, sollte vor dem Kauf eine Runde Probe zocken. ■

FELIX KOTHE
erfreut sich an bunten Luftballons.

Themenpark-Simulationen sind wirklich eine feine Sache. Zu sehen, wie hilflose Parkbesucher in abgedrehten Attraktionen durch die Gegend geschleudert werden und hinterher auf die Straße reihern, belustigt mich zutiefst. Dies alles fängt das DS-Spiel prima ein, darüber hinaus mangelt es allerdings etwas an Komplexität. Es gibt zu wenige Möglichkeiten, den Park wirklich individuell zu gestalten, was nicht zuletzt an der beschränkten Anzahl von Attraktionen liegt.

THEME PARK

Genre:	Simulation
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Games
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	22. März 2007
Spieler:	1
Web: .	www.electronic-arts.de
Alternativen:	Zoo Tycoon DS

- Spaßiges Spielprinzip
- Präzise Touchscreen-Steuerung
- Verhältnismäßig wenig Attraktionen
- Optisch veraltet

WERTUNG STEUERUNG 84% GRAFIK 70% SOUND 72%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
—	76%

Spaßige Themenparksimulation mit nüchterner Grafik und geringem Gesamtumfang.

Fakten

- 29 Attraktionen, 17 Geschäfte
- Steuerung erfolgt fast ausschließlich über den Touchscreen
- Austausch-Möglichkeiten mit anderen Theme-Park-Besitzern
- Orientiert sich an der PC-Reihe

My Frogger Toy Trials

Seit 25 Jahren auf der Straße

Der grüne Quäker ist das lebende Beispiel dafür, dass Spielhallenklassiker nicht zwangsläufig unter die Räder kommen müssen, denn *My Frogger Toy Trials* überzeugt. Mittlerweile ist Frogger zwar ein tamagotchiartiges Spielzeug geworden, mit dem ihr Wettbewerbe in eurer Stadt gewinnen müsst, aber das Spielkonzept ist gleich geblieben: Ihr weicht mit Frogger allerlei Getier aus, stattet den Frosch dank neuer Kostüme aber mit speziellen Fähigkeiten aus, mit denen ihr beispielsweise Wände emporklettern oder Steine zertrümmern könnt. *Frogger* fordert flinke Finger und etwas Grips. **(sd)**

SCHLEUDER Per Stylus katapultiert ihr Frogger durch die Luft. BILD: N-ZONE

TEST
MY FROGGER

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Halifax
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	21. Februar 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.konami.de
Alternativen:	Frogger: Helmet Chaos

WERTUNG Steuerung 78% Grafik 71% Sound 74%

MULTIPLAYER 65% SINGLEPLAYER 70%

Erfrischendes Frogger-Abenteuer mit kleinen Innovationen und netten Minispielen.

Pferd & Pony – Mein Gestüt

Das Glück dieser Erde ... wer's glaubt!

Ich bin enttäuscht! Nach *Pferd & Pony* und *Pferd & Pony 2 – Lass uns reiten* für den GB hätte ich mir etwas mehr Innovationen erhofft, aber *Pferd & Pony – Mein Gestüt* ist definitiv nicht das Ende der Kreativität. Ganz im Gegenteil, in *Mein Gestüt* verwursten die Entwickler konsequent die besten Elemente der Vorgänger. Hier paart sich Wirtschaftssimulation mit Pferdezucht und bietet zudem wieder die Möglichkeit, mit den Vierbeinern auszureiten und Turniere zu bestreiten – klingt prima, liefert aber weitgehend nichts Neues, allerdings dürfte das Pferdenarren Wurst sein, schließlich ist es das erste *Pferd & Pony*-Abenteuer für den DS. Wer über die Schwächen in der Touchscreen-Steuerung beim Ausreiten hinwegsehen kann und die Vorgänger nicht kennt, wird auf dem Gestüt sicherlich seine Freude haben. **(sd)**

MISSLUNGEN Das Reiten per Stylus-Steuerung ist ein Graus. BILD: N-ZONE

TEST
PFERD & PONY MEIN GESTÜT

Genre:	Simulation
Hersteller:	DTP Young Entertainment
Entwickler:	Independent Arts
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	7. März 2006
Spieler:	1
Web:	www.pferdundpony-spiele.de
Alternativen:	Pferd und Pony

WERTUNG Steuerung 75% Grafik 69% Sound 56%

MULTIPLAYER — SINGLEPLAYER 65%

Für Pferdenarren der ultimative Ritt, wenn die Vorgänger nicht im Stall stehen.

Actua Pool

Klarer Fall von Taschenbillard

Billard ist eine der wenigen Sportarten, die man zwar exzellent simulieren kann, die aber eigentlich nur in der Kneipe um die Ecke mit Kumpels richtig viel Spaß machen. Aber siehe da: Auch ohne Bier und Zigarettenqualm kann Billard richtig Laune machen. Immerhin absolviert ihr in virtuellen Spelunken verschiedene Turniere in 8-Ball, 9-Ball oder Mix, um Preisgelder zu kassieren und neue Wettbewerbe freizuschalten. Bei der Steuerung hat man den Stylus glücklicherweise selten genutzt und auf das Steuerkreuz gesetzt – das zahlt sich bei genauen Stößen aus. Ein netter Billardspaß! **(sd)**

DOPPELTE ÜBERSICHT Plant damit den perfekten Stoß. BILD: N-ZONE

TEST
ACTUA POOL

Genre:	Simulation
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Frontline Studios
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	26. Januar 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.zoopublishing.com
Alternativen:	In die Spielhalle gehen

WERTUNG Steuerung 80% Grafik 57% Sound 60%

MULTIPLAYER 60% SINGLEPLAYER 63%

Günstige Billardsimulation mit begrenztem Umfang, aber solidem Gameplay.

Yu-Gi-Oh! GX Spirit Caller

Der Kartenwahn geht in die zweite Runde.

Nachdem Konami mit *Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour* vor einiger Zeit die richtigen Ansätze gebracht hat, wurde der zweite DS-Teil konsequent weiterentwickelt. Wenngleich die Bitmap-Grafiken immer noch keine Augenweide darstellen, überzeugt das Gameplay vor allem mit seinen umfangreichen Tutorials, kniffligen Rätseln und den komplexen Duellen. Die Spielmechanik wurde beibehalten, läuft jedoch deutlich zügiger ab als beim DS-Erstling, was nicht zuletzt am überarbeiteten Touchscreen-Interface liegt. Lediglich die anspruchslosen, sich ständig wiederholenden Dialoge machen manches Gespräch zur Geduldsprobe. Fesselnde Strategiekost bietet *Spirit Caller* allerdings genug – sogar für *Yu-Gi-Oh!*-Verweigerer! Pluspunkte gibt's außerdem für die fette Kartenauswahl, die Connectivity-Möglichkeiten und den vorzüglichen Online-Battle-Modus. **(fk)**

DUELL Der kopflose Ritter setzt zum Angriff an. BILD: N-ZONE

TEST
YU-GI-OH! GX SPIRIT CALLER

Genre:	Strategie
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	22. März 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.konami.de
Alternativen:	Nightmare Troubadour

WERTUNG Steuerung 86% Grafik 73% Sound 72%

MULTIPLAYER 83% SINGLEPLAYER 78%

Bis auf einige Kinderkrankheiten wurde alles richtig gemacht. Weiter so!

Flipper Critters

Wie süß, ein Kinderflipper!

Flipper Critters ist der mit Abstand größte Flippertisch, den ich je gesehen habe, denn er besteht aus einer einzigen riesigen 3D-Welt, durch die sich ein kleiner Affe zusammengerollt kugelt. Ein durchaus witziger Ansatz für einen Flipper, der mit netten kleinen Ideen glänzt: Fische verschlucken euren Affen, Vögel tragen ihn durch die Luft und selbst der Touchscreen kommt zum Einsatz. Trotzdem fehlt das typische Flipper-Feeling. Die Areale sind so begrenzt, dass gezielte Schüsse und Vorausdenken nicht erforderlich sind. Flipperfans werden wenig Freude haben, während sich Kinder an der Knuddeloptik erfreuen. **(sd)**

LANGWEILIG Die einzelnen Areale sind sehr begrenzt. BILD: N-ZONE

TEST
FLIPPER CRITTERS

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Flashpoint
Entwickler:	Conspiracy Entertainment
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 35,-
Termin:	19. März 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.flashpoint.de
Alternativen:	Metroid: Pinball

WERTUNG STEUERUNG 73% GRAFIK 76% SOUND 65%

MULTIPLAYER 67% SINGLEPLAYER 60%

Umfangreicher 3D-Flipper mit Knuddeloptik, aber wenig spielerischer Tiefe.

Garfield's Nightmare

Wie viele Leben hat dieser Kater?

Man könnte meinen, Garfields Albtraum sei ein leerer Kühlschrank in Jons Haus, doch *Garfield's Nightmare* beweist das Gegenteil. Die Horrorvisionen des gefräßigen Katers bestehen aus dunklen Schlössern und verschneiten Winterlandschaften, in denen seine Suche nach Donuts und Pizzastücken von allerlei Getier oder Gespenstern gestört wird. Aber denen springt die dicke Mieze einfach auf den Kopf und löst nebenbei noch einige Schieberätsel, um möglichst schnell wieder in der realen Welt zu erwachen. So orientiert sich *Garfield's Nightmare* auch nicht mehr an der Comicvorlage, sondern mehr an den zwei Realverfilmungen. Dank Shinen, die diesmal die Entwicklung übernommen haben, zumindest technisch und musikalisch ein nettes Jump & Run, dessen Gameplay zu einfach und belanglos daherkommt. **(sd)**

FETTWANST Garfields Proportionen sind gut getroffen. BILD: N-ZONE

TEST
GARFIELD'S NIGHTMARE

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Flashpoint
Entwickler:	Shin'en
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 35,-
Termin:	9. März 2006
Spieler:	1
Web:	www.gamefactorygames.com
Alternativen:	New Super Mario Bros.

WERTUNG STEUERUNG 80% GRAFIK 76% SOUND 78%

MULTIPLAYER — SINGLEPLAYER 65%

Technisch hervorragendes Jump & Run mit durchschnittlichem Gameplay.

Rayman Raving Rabbids

Angriff der Möhrenfresser

Rayman Raving Rabbids gehört mit zu den witzigsten und durchgeknalltesten Spielen der letzten zwölf Monate. Das gilt sowohl für die Wii-Version als auch für die DS-Fassung. Im Unterschied zum Wii ist Rayman hier allerdings auf traditionellen Jump&Run-Pfaden unterwegs. Allerdings steuert ihr Rayman nicht nur direkt, sondern sammelt auch per Stylus wertvolle Gegenstände ein, aktiviert Katapulte und räumt Hindernisse aus dem Weg, während Rayman immer geradeaus läuft. Der Spaß wird durch einen superben Soundtrack ergänzt, wenn auch die Qualität zu wünschen übrig lässt. **(sd)**

WIE IMMER Hier steuert ihr Rayman direkt per Steuerkreuz. BILD: N-ZONE

TEST
RAYMAN RAVING RABBIDS

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 35,-
Termin:	13. März 2007
Spieler:	1
Web:	www.ubisoft.de
Alternativen:	Rayman DS

WERTUNG STEUERUNG 80% GRAFIK 75% SOUND 77%

MULTIPLAYER — SINGLEPLAYER 75%

Mit Witz und Charme gespickter Mix aus Jump&Run und Minispielen – herrlich!

Avatar – Der Herr der Elemente

Die TV-Serie für die Westentasche

Während die Kollegen von Cartoon Network Low-Budget-Titel im Akkord produzieren, gibt sich Nickelodeon bei der Versoftung der Anime-Serie *Avatar* wesentlich mehr Mühe. Ihr könnt den Helden Aang, aber auch Katara und Sokka spielen und prügelt euch durch wunderschöne 3D-Schauplätze, sammelt Gegenstände und erwerbt zahlreiche Spezialfähigkeiten. Zwar ist das prügellastige Spielkonzept trotz Rollenspiel-Einschlag und verschiedener Charaktere recht monoton, dafür begeistert aber die Atmosphäre, die Geschichte und vor allem die stimmungsvolle Sounduntermalung. Und das wiegt bei einer Zeichentrick-Versoftung oftmals mehr als ein anspruchsvolles und innovatives Gameplay. **(sd)**

SCHMUCK Der Stil der Serie wurde gut getroffen. BILD: N-ZONE

TEST
AVATAR – DER HERR DER ...

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Tose Software
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	27. Januar 2007
Spieler:	1
Web:	www.thq.de
Alternativen:	Die Chroniken von Narnia

WERTUNG STEUERUNG 74% GRAFIK 77% SOUND 79%

MULTIPLAYER — SINGLEPLAYER 68%

Stimmungsvolle Umsetzung der bekannten Nickelodeon-Serie mit wenig Abwechslung.

Shrek Smash 'n' Crash Racing

Paradox: ein Fun-Racer – ohne Fun!

Shrek und seine Freunde tun es Mario & Co. gleich und veranstalten ein Wettrennen. Im Gegensatz zu Nintendos lustiger Riege haben jedoch nur die wenigsten Charaktere aus dem Märchenland ein Gefährt mit Rädern. Die meisten von ihnen verfügen über extravagantere Fortbewegungsmittel – Shrek etwa steuert ein grünes Moor-Monster, während sein Freund, der Esel, auf seiner geliebten Drachendame reitet und die drei Schweinchen einen fliegenden Teppich benutzen. Überall auf den Strecken sind Fässer verteilt, die witzige Items enthalten. Gänse, Bohnen und Gartenzwerge helfen, Gegner aus der Bahn zu werfen. Eine witzige Idee – doch das allein macht noch kein gutes Spiel aus. Obwohl das *Shrek*-Franchise eigentlich wie geschaffen für witzige Games scheint, ist dieser Titel weit vom Spielspaß entfernt. Die isometrische Präsentation ist zwar nicht übel, die Figuren sind jedoch winzig geraten und schwer zu identifizieren. Eine unausgegorene Steuerung und die fehlende Übersicht machen es beinahe unmöglich, einen Kurs beim ersten Versuch zu schaffen. Trotz freispielbarer Charaktere und Strecken ein unterdurchschnittlicher Racer. **(hpg)**

TEST
SHREK S'N'S RACING

Genre:	Fun-Racer
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Torus Games
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	7. Februar 2007
Spieler:	1
Web:	www.activisionvip.de
Alternativen:	Mario Kart Advance

WERTUNG STEUERUNG 49% GRAFIK 59% SOUND 54%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **50%**

Racer-Freunde machen am besten eine große Kurve um den Titel.

WENIG UNTERHALTUNG Die Charakterauswahl ist die spaßigste Stelle im Spiel. BILD: N-ZONE

UNÜBERSICHTLICH Pfeile geben einen Hinweis auf den rechten Weg, allerdings sehr dürftig. BILD: N-ZONE

Fakten

- 12 Fahrzeuge und Reittiere
- 12 Strecken
- Freispielbare Charaktere und Strecken
- Für Racer unübliche Iso-Perspektive

Avatar – Der Herr der Elemente

Den Anime-Helden gibt's auch für Nintendos Kleinen.

Die Feuernation stellt auch auf dem Game Boy eine Bedrohung dar. Aang, als Avatar in Ausbildung, und seine Freunde machen sich sogleich auf, um die Gefahr zu bannen.
Im Gegensatz zu der Wii- und der DS-Fassung der Animeserien-Versoftung bietet die Game-Boy-Version Knobelspaß mit einer Portion Action. Die Rollenspielelemente der großen Brüder sind verschwunden. Gemeinsam mit Sokka und Katara löst Aang eine Menge Rätsel und kämpft gegen Untiere und Krieger der Feuernation. Die Schiebe- und Schalterpuzzles sind gut gelungen. Den Kämpfen fehlt es allerdings teils an der nötigen Fairness. Da die Chi-Schlagstärke der Hauptfiguren nach einem Hieb abnimmt und erst langsam wieder ansteigt, passiert es öfter, dass ihr bei mehreren Kontrahenten plötzlich überwältigt werdet. Dafür reicht es zu allem Überfluss schon, wenn eines eurer Party-Mitglieder keine Energie mehr hat. Aufgrund ungeschickt gewählter Rücksetzpunkte müsst ihr dann alle zwischendurch gelösten Rätsel noch einmal absolvieren. Der stimmige Sound und die überzeugende Cartoon-Grafik bringen dem Spiel aber nicht nur bei Fans der Serie Pluspunkte. **(hpg)**

TEST
AVATAR

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	THQ
Entwickler:	THQ studio australia
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 35,-
Termin:	27. Februar 2007
Spieler:	1
Web:	www.thq.de
Alternativen:	Zelda: The Minish Cap

WERTUNG STEUERUNG 72% GRAFIK 75% SOUND 74%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **70%**

Kurzweiliger Action-Knobelspaß mit stellenweise unausgeglichenem Schwierigkeitsgrad

TÜRÖFFNER Schalterrätsel finden sich im Spiel viele. Hier ist euer Hirnschmalz erforderlich. BILD: N-ZONE

WINDSTOSS Aang kann Gegner aus der Ferne attackieren – eine praktische Angelegenheit. BILD: N-ZONE

Fakten

- Deutsche Bildschirmtexte
- 3 Speicherstände
- Rätselorientiert
- Anderes Spielprinzip als auf DS und Wii

AKTUELLES AUS JAPAN

WARREN HARROD berichtet.

Nintendo-Game-Seminar

Das Nintendo-Game-Seminar ist ein spezieller Kurs, der für etwa zehn Monate läuft und in dem man das eigentliche Entwickeln von Spielen erlernen kann. Nintendo erklärt dabei jeden Aspekt des Entstehens eines Spiels von der ursprünglichen Planung bis hin zu Programmierung, Grafikdesign und Sound. Während des Seminars bekommen die Teilnehmer das nötige Know-how für das Schaffen von Games direkt von Nintendos langjährigen Mitarbeitern vermittelt.

Die Klasse von 2006 ging gerade zu Ende, wobei die Teilnehmer an einigen interessanten DS-Entwicklungen arbeiteten. Normalerweise würden diese außerhalb der Veranstaltung geheim bleiben. Doch Nintendo entschied sich, einige der Spiele zum Download an einer DS-Station anzubieten. Ab Anfang März wird es alle zwei Wochen je ein Spiel der fünf Arbeitsgruppen zum Download geben.

Obwohl das Seminar an sich eine tolle Möglichkeit für potenzielle Entwickler ist, die Grundlagen ihres Handwerks zu erlernen, ist es ebenso wichtig, dass andere Leute die Ergebnisse ihrer Arbeit zu sehen bekommen. Vielleicht weckt ja eines der Spiele den Wunsch bei jemandem, selbst Entwickler zu werden. Dank des DS hat Nintendo eine Plattform, auf der man nicht nur das Schaffen von Spielen vermitteln kann, sondern man kann so auch die Ergebnisse präsentieren und damit den Grundstein für neue Generationen von Spielentwicklern legen. Dafür gebührt Nintendo viel Lob und hoffentlich entwickelt man diese Veranstaltung in Zukunft noch weiter. Ich bin gespannt.

NEWS-TICKER

NINTENDO-MUSEUM Die Ladenkette Hankyu verkündete, dass man eine besondere Veranstaltung in deren Geschäft in Osaka plane. Im „Nintendo Museum" wird man die Geschichte des Spieleherstellers und viele Nintendo-Games erleben können.

SQUARE ENIX FEIERT Spielehersteller Square Enix wird am 12. und 13. Mai eine private Gameshow veranstalten, bei der man die neuesten Spiele gratis antesten darf.

Heroes of Mana

Endlich kehrt ihr in die Mana-Welt zurück!

ROLLENSPIEL | **Hersteller:** Square Enix, **Termin:** Erhältlich (Japan), **Web:** www.square-enix.com

Heroes of Mana wird zum ersten Mal in der Serie eine strategische Note bekommen. Während in typischen rundenbasierten Spielen die Reihenfolge der Züge klar ist, muss der Spieler im neuen DS-Teil ständig die Situation neu beurteilen und sich dem Geschehen anpassen – die Kämpfe laufen immer noch in Echtzeit. Dadurch wird eine enorme Vielfalt an strategischen Möglichkeiten geschaffen. Ihr spielt Roger, einen jungen Schwertkämpfer, der seine Zeit mit Training und der Jagd auf Monster verbringt. Die Story dreht sich um den Aufstieg und Fall des Reiches Pedan, das bereits in *Seiken Denentsu 3* angedeutet wurde. Als Krieger tappt ihr dabei in eine Falle und merkt, dass ihr von den eigenen Leuten hintergangen wurdet. Welche schrecklichen Lügen warten darauf, in Pedan enthüllt zu werden, nachdem ihr euch gegen euer Land wenden müsst? Das Spiel ist 19 Jahre nach dem letzten Teil angesiedelt, der 1995 nur in Japan erschien. Obwohl das Universum dasselbe ist, baut die Handlung kaum auf dem Vorgänger auf. Neulinge dürften es also leicht haben. Dennoch werden Kenner von *Seiken Denentsu 3* dem Titel viele Offenbarungen verdanken, denn mit einigen damals jungen Charakteren gibt es ein Wiedersehen. Freunde wuseliger Strategie-RPGs und Liebhaber der Serie dürfen sich freuen. **(wh/sst)** ■

GEWUSEL Bei so vielen Einheiten im Kampf ist höchste Konzentration vonnöten. BILD: SQUARE ENIX

19 JAHRE SPÄTER Mit einigen Charakteren aus Seiken Denentsu 3 gibt es ein Wiedersehen. BILD: SQUARE ENIX

Neuer Wii-Kanal angekündigt

Jetzt treten eure Miis gegeneinander an – welches ist schöner?

Wii-Besitzer in Japan durften sich über Zuwachs im Mii-Kanal freuen.

Auf der Game Developers Conference in den USA kündigte es Miyamoto ja bereits an: Es wird einen neuen Kanal geben, der die beliebten Miis zur Abstimmung stellen wird. Es stellte sich natürlich sofort die Frage nach Details und vor allem nach einem Termin. In Japan erhielten Wii-Besitzer kurze Zeit später eine überraschende Mail auf ihrer Pinnwand. Darin wurde der „Mii Popularity Channel" für den 29. April angekündigt. In diesem Kanal werden die User – ähnlich wie im Meinungskanal – über verschiedene Miis abstimmen und entscheiden, welches ihnen besser gefällt. Die Möglichkeit, eigene Miis zur Wahl zu stellen, ist sicherlich auch vorgesehen. Zeitgleich zur Nachricht wurden die Mii-Versionen von Shuzo Matsuoka (ein Ex-Tennis-Pro) und Sanma Akashiya (ein TV-Star) auf die Konsolen der Empfänger geschickt. Keine überraschende Wahl, traten die beiden doch schon zusammen in Werbespots für Wii auf. **(sst)** ■

POST! Die Promis Shuzo Matsuoka und Sanma Akashiya kündigen den neuen Kanal an. BILD: N-ZONE

Luminous Arc

Fantasy meets Mittelalter: Welche Pläne haben die Hexen?

STRATEGIE-RPG | **Hersteller:** Atlus, **Termin:** Herbst 2007, **Web:** www.mmv.co.jp

Import-Experte Atlus schlägt wieder zu: Nach zahlreichen teils seltsamen PS2-Titeln bringt der Publisher in den USA Ende 2007 den Titel *Luminous Arc* von Image Epoch/Marvelous Interactive heraus. Das Strategie-Rollenspiel für den Nintendo DS bietet zuckersüße Zeichentrickgrafik und eine recht ernste Story um Religion und Hexenverfolgung in einer Fantasy-Version des Mittelalters. Ihr übernehmt die Rolle des jungen Ritters Alph und des rätselhaften Mädchens Lucia, reist mithilfe der Weltkarte in verschiedene Provinzen und werdet dabei immer wieder in Zufallskämpfe verwickelt. Als Mitglieder der Garden Children, einer Gruppe von Kämpfern und Zauberern, müsst ihr die wahren Absichten und Geheimnisse der Hexen herausfinden. Eure Helden können eigene Waffen herstellen und sich auf den Schlachtfeldern miteinander verbinden, um noch größere Attacken loszulassen. Per Wi-Fi spielt ihr gegen eure Freunde und lauscht der Musik von Yasunori Mitsuda (*Chrono Trigger, Xenogears*). **(ra)** ■

TAKTISCH Strategieliebhaber scheint Luminous Arc perfekt zu bedienen. BILD: MARVELOUS INTERACTIVE

NIEDLICH Die harmlosen Figürchen haben es faustdick hinter den Ohren. BILD: MARVELOUS INTERACTIVE

Wii goes to Hollywood

Regie-Titan Steven Spielberg versucht sich als Spieldesigner

Einer von drei Electronic-Arts-Titeln erscheint für die Wii

Star-Regisseur Steven Spielberg ist schon lange ein Videospielfan. Bei LucasArts, der Spielefirma seines Kollegen George Lucas, arbeitete er am Adventure *The Dig* mit, bevor er als Chef von Dreamworks Interactive 1995 so richtig in die elektronische Unterhaltung einstieg. Erinnerungswürdiger Titel: die schräge Knetmännchen-Nummer *The Neverhood*. Im Jahr 2000 kaufte Electronic Arts das Studio, das wie am Fließband neue *Medal of Honor-, Command & Conquer-* und *Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde*-Spiele entwickelte. Inzwischen wirkt Steven Spielberg als Berater an drei Titeln mit – einer davon wird nach neuesten Informationen Wii-exklusiv und von Altmeister Louis Castle (*Command & Conquer*) produziert. Zur Story und zum Genre ist leider noch nichts bekannt. **(ra)** ■

Shigeru Miyamoto und Steven Spielberg auf der E3-Messe. BILD: SPIELBERGFILMS.COM

AKTUELLES AUS DEN USA

ROLAND AUSTINAT berichtet.

Nintendo ganz groß

Die Amerikaner lieben Nintendo – auch Anfang März auf der 21. Game Developers Conference in San Francisco. Die Vorträge von Keiichi Yano (*Elite Beat Agents*), Goichi „Suda 51" Suda (*Killer 7*) und Eiji Aonuma (*The Legend of Zelda: Twilight Princess*) waren fast bis auf den letzten Platz besetzt, mehrere tausend Designer warteten vor Shigeru Miyamotos Rede im größten Konferenzsaal des Moscone Centers auf Einlass. Der Star-Designer stellte allerdings keine Neuheiten vor, sondern berichtete über die Entwicklung des Wii-Controllers und der Miis. Obendrein unterstrich er, dass er und Nintendo sich nach wie vor auf Spiele konzentrieren werden, die eine positive Reaktion bei den Spielern hervorrufen – und distanzierte sich von Titeln, die nur auf Gewalt und Realismus setzen. Der Erfolg gibt Nintendo Recht: Zum Stichtag 3. Februar ließen 1,5 Millionen verkaufte Wii-Systeme die 933.000 PlayStation-3-Konsolen weit hinter sich zurück. Doch wo bleibt die nächste Software-Welle? Unter den Spielen, die im kommenden Quartal entscheiden, interessieren mich *Super Paper Mario, Mario Party 8, Big Brain Academy* und *Pokémon Battle Revolution* am meisten. Nur sind das alles bekannte Nintendo-Serien, nix komplett Neues. Roland an Nintendo: bitte nicht die N64- und GameCube-Software-Flauten wiederholen!

NEWS-TICKER

ROCKSTAR DANK DS? Nach dem riesigen Erfolg des Musikspiels *Guitar Hero* (populär dank des beigelegten Gitarrencontrollers) für PlayStation 2 und bald auch für Xbox 360 und Wii will Ubisoft auf den Gitarren-Musikspiel-Zug aufspringen. *Jam Sessions* heißt das Modul, das allerdings mehr Anwendung denn Spiel sein soll. Ihr könnt damit Akkorde spielen und lernen, in einem Karaoke-Modus zu Oldies und aktuellen Hits in die Saiten zu greifen und eigene Kompositionen speichern können. Während ihr die verschiedenen Akkorde per D-Pad und Schultertasten greift, zupft ihr auf den Saiten, indem ihr mit dem Stylus oder gar einem Plektron über den Touchscreen fahrt. Wie sich das wohl spielt? Warten wir ab!

VIDEO AUF DVD

87%
N-ZONE
EINZELSPIELER-HIT

Fire Emblem: The Goddess of Dawn

Wer hätte es gedacht? Das legendäre Fantasy-Epos blüht auf der Next-Gen-Konsole richtig auf!

Fakten

- Spielt drei Jahre nach Path of Radiance
- Über 40 Missionen, unterteilt in vier Abschnitte
- Spielbar mit der Remote, sowie dem Classic- und GameCube-Controller
- Neues Spielelement: Höhenunterschiede
- Alle Charaktere aus dem Vorgänger sind mit dabei

AUTOR: FELIX KOTHE

Das erste *Fire Emblem*-Spiel erschien 1990 für das Nintendo Entertainment System in Japan. Mehr als zehn Jahre sollten vergehen, bevor der Rest der Welt in den Genuss der strategischen Rollenspiel-Serie kam. Erst der siebte Ableger des Taktik-Kults fand den Weg in unsere GBA-Slots und legte den Grundstein für künftige *Fire Emblem*-Lokalisierungen außerhalb des fernen Ostens. Mit *The Goddess of Dawn* liefert Intelligent Systems den nun mittlerweile zehnten Teil der Serie ab und beweist einmal mehr, dass ein ohnehin schon geniales Franchise über Jahrzehnte hinweg noch besser werden kann.

EIN ROMAN VON MEISTERHAND

Drei Jahre sind vergangen, seitdem der junge Ike mit seinen treuen Gefährten in den Kampf gegen den finsteren König Ashnard gezogen ist. Nach dessen Fall wurde sein Imperium Daein im Würgegriff der Theokratie Begnion gehalten. Während das Volk durch die Unterdrückung leidet, leisten einige Freiheitskämpfer den Legionen von Begnion Widerstand. An dieser Stelle beginnt die Geschichte um die mutige Lichtmagierin Micaiah und den aus dem Vorgänger bekannten Assassinen Sothe.

Wo *Path of Radiance* mit seinen hervorragend gerenderten Intro-Sequenzen bereits für offene Münder gesorgt hat, setzt *The Goddess of Dawn* noch einen drauf. Deutlich dynamischer präsentiert sich die phänomenale Einführungsszene, die mit ihren zahlreichen Stichen und Schlitzern um einiges härter daherkommt; Blut spritzt dabei natürlich nicht.

Sobald durch die zahlreichen rollenspieltypischen Konversationen die Story in Schwung gebracht wurde, findet

SPEED Die Kampf-Animationen können zugunsten des zügigeren Spielflusses abgeschaltet werden. BILD: N-ZONE

ÜBER DEN WOLKEN Mit Pegasus- und Wyvernrittern führt ihr Luftschlachten in schwindelerregenden Höhen. BILD: N-ZONE

KEINE GNADE Die Kampfanimationen wirken lebendiger und frischer denn je. BILD: N-ZONE

PLAUDEREI Storybezogene Konversationen finden weiterhin auf traditionellem Wege statt. BILD: N-ZONE

LAGUZ Der Stamm der Wölfe wird euch im Kampf hilfreich zur Seite stehen. BILD: N-ZONE

ihr euch auch schon in eurer ersten Schlacht wieder. Schön, dass Intelligent Systems neuartige Änderungen außen vor lässt und sich auf altbewährtes *Fire Emblem*-Gameplay besinnt. Auf einem in Quadrate gegliederten Spielfeld zieht ihr eure Figuren rundenbasiert durch Städte, Wälder, Sümpfe, Schlösser und viele andere Umgebungen. Hierbei stellen sich euch Heerscharen von Widersachern in den Weg, die es auszuschalten gilt. Wird eines eurer Teammitglieder mit einem Gegner konfrontiert, schwenkt die Kamera von der übersichtlichen Vogelperspektive auf eine vergrößerte Nahansicht und es entbrennt ein heißer Kampf Mann gegen Mann. Das taktische Spielprinzip lässt sich äußerlich mit *Advance Wars* vergleichen, bietet jedoch zu viele spezifische Rollenspiel-Aspekte, um als reinrassiges Strategiespiel zu gelten.

So ist jeder Charakter absolut einzigartig und verfügt über eigene Stärken, Schwächen, Waffenvorzüge, persönliche Beziehungen zu anderen Personen, eine Unmenge an Statuswerten und besonderen Fähigkeiten.

STRATEGISCHES DENKEN

Sobald ihr Micaiah mitsamt ihrer Söldnerbande durch die verwinkelten Schauplätze kommandiert, tun sich unzählige taktische Möglichkeiten auf. Allen voran sei hier das aus den Vorgängern bekannte Waffendreieck genannt. Dieses besagt, dass Schwerter effektiv gegen Äxte sind, Äxte jedoch einen Vorteil gegenüber Lanzen haben, Lanzen wiederum die Schwerter in ihre Schranken weisen. Stellt sich euch also ein gegnerischer Speerträger in den Weg, solltet ihr darauf mit einem Axtkämpfer antworten.

NEUZUGANG Im Spielverlauf rekrutiert ihr sowohl bekannte als auch neue Gesichter. BILD: N-ZONE

GÖTTLICH Welches Geheimnis verbirgt sich hinter der namensgebenden „Göttin der Morgenröte"? BILD: N-ZONE

ÜBERBLICK In der umfassenden Charakterübersicht könnt ihr Informationen zu allen Personen abrufen. BILD: N-ZONE

» Fire Emblem: The Goddess of Dawn lebt zum großen Teil von seiner herausragenden Story. «

FRIEDLICH Das fantastische Intro vermittelt eine unglaublich dichte Atmosphäre. BILD: N-ZONE

Auf demselben, in sich verwurzelten Stärkenkreis beruht auch die sogenannte „Dreieinigkeit der Magie". Hierbei handelt es sich um ein fundamentales Gesetz für Zauberer, welches die drei Magieformen Licht, Schatten und Anima ebenfalls in ein bestimmtes Verhältnis zueinander setzt. Anders als in den GBA-Teilen wird Anima-Magie jedoch in drei verschiedene Unterkategorien gesplittet: Wind, Donner und Feuer. Dies verhilft dem ohnehin schon höchst anspruchsvollen Stärkensystem zu ungeahntem Tiefgang. Was sich jetzt sehr kompliziert anhören mag, verfestigt sich schon nach wenigen Minuten in eurer grundlegenden Spieltaktik. Solltet ihr bei der Wahl eurer Waffen jedoch einen Fehler begehen, kann dies unter Umständen zu katastrophalen Folgen führen. Denn sollte im Spielverlauf einer eurer Charaktere das Zeitliche segnen, gilt er für den Rest des Spieles als besiegt – die Möglichkeit, ihn wiederzubeleben, gibt es nicht. Dieser für Rollenspiele eher unkonventionelle Aspekt trägt einen sehr großen Teil zur Atmosphäre bei. Mit dem Gedanken im Hinterkopf, einen sorgfältig trainierten Protagonisten für immer zu verlieren, werdet ihr euren Herausforderungen mit viel mehr Bedachtsamkeit entgegentreten.

GEHOBENE MORAL

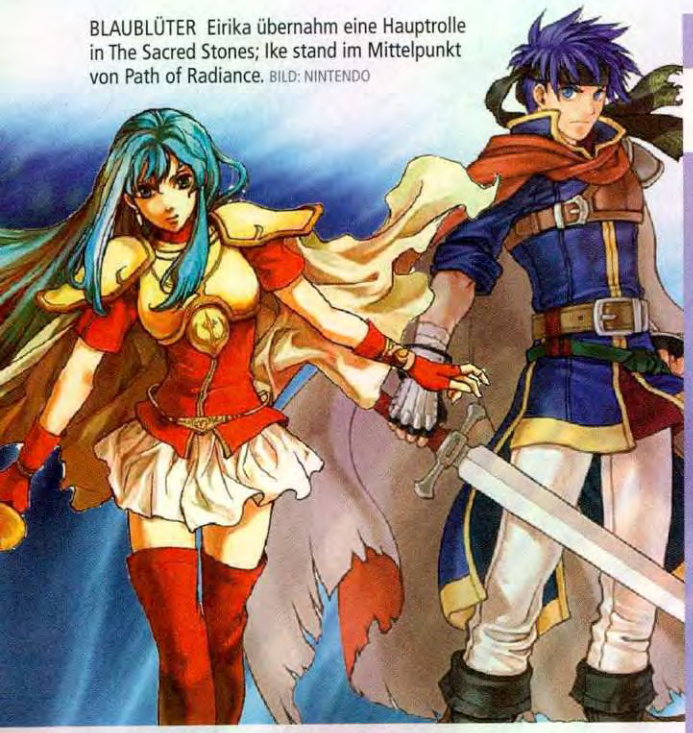
Apropos Charaktere: Jeder Ableger der *Fire Emblem*-Reihe zeichnete sich durch ein gigantisches Spektrum an verfügbaren Figuren aus. Das ist auch in *The Goddess of Dawn* nicht anders. Die aus dem Vorgänger bekannten 46 Protagonisten werden allesamt mit von der Partie sein, darüber hinaus erstreckt sich die Anzahl der Neuzugänge jedoch in ungeahnte Dimensionen. Ganz in der Tradition der Serie könnt ihr euer Team im Spielverlauf mit neuen Einheiten bereichern – dazu müsst ihr Augen und Ohren offen halten. Sollte euch eine feindliche oder neutrale Person sonderbar vorkommen, kann es sein, dass ihr diese in einem spontanen Gespräch für eure Sache gewinnt. Somit rekrutiert ihr im Laufe der Zeit immer mehr Mitstreiter, die euch auf der abenteuerlichen Reise begleiten.

Innerhalb eurer Truppe habt ihr zudem die Möglichkeit, die Freundschaftsbande zwischen zwei Charakteren zu stärken. Dies wiederum hat Auswirkungen auf das Kampfverhalten in der Schlacht. Stehen die beiden eng befreundeten Personen nah beieinander, steigen deren Statuswerte und infolgedessen auch die Aussicht auf einen Sieg im Kampf.

Doch *Fire Emblem: The Goddess of Dawn* besteht nicht nur aus strategischem Figurenschieben, sondern lebt zu einem großen Teil von seiner herausragenden Story. Wie schon im Vorgänger spielen die sogenannten Laguz eine tragende Rolle. Hierbei handelt es sich um eine besondere Rasse von Menschen, die die Fähigkeit haben, sich nach Belieben in Tiere zu verwandeln. Allerdings fällt in diesem Zusammenhang das Thema Diskriminierung, welches *Path*

DÜNNE LUFT Die Dynamik der Kämpfe ist Path of Radiance meilenweit voraus. BILD: N-ZONE

HÖHENUNTERSCHIEDE Von unten habt ihr immer schlechte Trefferchancen. BILD: N-ZONE



BLAUBLÜTER Eirika übernahm eine Hauptrolle in The Sacred Stones; Ike stand im Mittelpunkt von Path of Radiance. BILD: NINTENDO

of Radiance dominierte, etwas unter den Tisch – die Story dreht sich hauptsächlich um die vereinzelten Freiheitskämpfe. Als Kommandant eurer Truppe werdet ihr entgegen dem Spielverlauf vergangener *Fire Emblem*-Games mehrere verschiedene Etappen durchlaufen. Im ersten Abschnitt begleitet ihr Micaiah und Sothe in Daein, die zweite Etappe führt euch ins friedvolle Crimea, an die Seite von Prinzessin Elincia. Die Hauptrolle des dritten Parts übernimmt der aus dem Vorgänger bekannte General Ike und im vierten Teil werdet ihr mit Skrimir, dem Neffen von König Caineghis reisen. Im Laufe der Zeit vervollständigen sich somit verschiedene Storywendungen in den unterschiedlichen Etappen.

EIN SCHRITT NACH VORN

Der größte Unterschied zum Vorgänger sticht *Fire Emblem*-Kennern sofort ins Auge. Wo *Path of Radiance* noch langatmige Kampfeinlagen mit recht einfachen, abgehackten Charakteranimationen bot, wurde dieser Part in *The Goddess of Dawn* einer Generalüberholung unterzogen. Keine Sorge, das Grundprinzip der Konfrontationsdarstellung ist natürlich erhalten geblieben. Doch spielen sich die Kämpfe jetzt um

VERWALTUNG Gegenstände können getauscht, geordnet, gelagert, gekauft, geschmiedet, geklaut und entsorgt werden. BILD: N-ZONE

Eine glorreiche Ära nimmt ihren Lauf

„The Goddess of Dawn" kann auf neun offizielle Vorgänger zurückblicken. Hier könnt ihr unserer umfangreichen Fire-Emblem-Historie die wichtigsten Infos über die Geschichte des Kult-Franchise entnehmen.

Fire Emblem: The Dragon of Darkness and the Sword of Light
Teil: 1 | System: NES | Erschienen: 1990
Den Grundstein für eine der erfolgreichsten Spielserien legte Fire Emblem im Jahre 1990. Die Geschichte dreht sich um den jungen Prinzen Marth, der nach der Zerstörung seines Königreiches und der Ermordung seiner Eltern ins Exil verbannt wurde. Mithilfe des legendären Schwertes Falchion eroberte er seine vom Krieg erschütterte Heimat zurück.

Fire Emblem Gaiden
Teil: 2 | System: NES | Erschienen: 1992
Der zweite Teil wurde aufgrund neuartiger Gameplay-Elemente und des daraus resultierenden, veränderten Spielsystems von vielen Fans als „Schwarzes Schaf" bezeichnet. Storytechnisch gesehen war Gaiden im Grunde nicht mehr und nicht weniger als eine Nebengeschichte, die parallel zum ersten Teil erzählt wurde.

Fire Emblem: Mystery of the Emblem
Teil: 3 | System: SNES | Erschienen: 1994
Neue Plattform, altes Spielprinzip. Beim dritten Fire-Emblem-Teil handelte es sich um ein Remake des Originals von 1990, in dem die Geschichte erneut aufgegriffen und weitergeführt wurde. Infolgedessen übernahm Marth wieder die Hauptrolle und glänzte in seinem zweiten Auftritt mit altbewährter Spielmechanik.

Fire Emblem: Genealogy of the Holy War
Teil: 4 | System: SNES | Erschienen: 1996
Einen der populärsten Serienableger stellte Fire Emblem 4 dar. Genealogy of the Holy War verfolgte abseits seiner drei Vorgänger eine völlig neue Story, die sich erstmals über zwei Blutlinien erstreckte. Im Mittelpunkt des SNES-Spieles stand der ehrenwerte Lord Sigurd und dessen Sohn Celice.

Fire Emblem Thracia 776
Teil: 5 | System: SNES | Erschienen: 1999
Obwohl sich das N64 bereits weltweit etablierte, erschien der fünfte Teil auf dem SNES und wurde (ebenso wie Fire Emblem 2) mit seinem Vorgänger gekoppelt. Die Geschehnisse fanden innerhalb der Story des vierten Teils statt. Aufgrund seiner extrem knackigen Missionen gilt das berüchtigte Thracia 776 als eines der härtesten Fire-Emblem-Spiele.

Fire Emblem: The Sword of Seals
Teil: 6 | System: GBA | Erschienen: 2002
Fire Emblem 6 wurde zwar nie außerhalb Japans lokalisiert, beinhaltet jedoch eine geschichtliche Verbindung mit dem auch hierzulande erschienenen Nachfolger. Auf den Schultern des jungen Roy – Sohn von Lord Eliwood – lastet die Zukunft des Kontinents Elibe. Mit dem „Sword of Seals" will er dem kriegerischen König Zephiel Einhalt gebieten.

Fire Emblem: The Blazing Sword
Teil: 7 | System: GBA | Erschienen: 2003
Mehr als zehn Jahre mussten wir warten, bis der erste Ableger der strategischen RPG-Serie seinen Weg in unsere Gefilde fand. Hierzulande erschien Teil 7 unter dem Namen „Fire Emblem" und erzählte die Vorgeschichte zu The Sword of Seals. Das positive Feedback von Spielern und Presse verhalf der Serie zum internationalen Durchbruch.

Fire Emblem: The Sacred Stones
Teil: 8 | System: GBA | Erschienen: 2004
Nach dem Erfolg des Vorgängers ließ The Sacred Stones nicht lange auf sich warten. Die beiden Thronerben Ephraim und Eirika ziehen in die Schlacht gegen das Imperium Grado und lüften das Geheimnis um die Heiligen Steine. Teil 8 greift dabei einige umstrittene Gameplay-Elemente aus Gaiden wieder auf.

Fire Emblem: Path of Radiance
Teil: 9 | System: GCN | Erschienen: 2005
Nach sechs Jahren kehrt Fire Emblem zurück ins Wohnzimmer und präsentiert sich erstmals in feinstem 3D. Der Kontinent Tellius wird von einem Krieg erschüttert, hervorgerufen durch das Königreich Daein. Im Mittelpunkt der epischen Geschichte steht der Söldnerjunge Ike, dessen Schicksal es ist, den durch Rache und Diskriminierung zerstörten Frieden wiederherzustellen.

Controller-Check

Wer die Wahl hat …

In The Goddess of Dawn habt ihr die Wahl zwischen drei unterschiedlichen Steuerungsvarianten. Lest hier, mit welchem Controller ihr eure Einheiten optimal kommandiert!

Wii-Fernbedienung

Die einfachste Methode, *Fire Emblem* zu spielen, stellt die Wii-Fernbedienung dar. Allerdings mindern das zu kleine Digi-Kreuz sowie die doppelt belegten 1- und 2-Tasten den Spielspaß etwas.

★★★★½

Classic-Controller

Der Classic-Controller bietet mit seinem angenehm großen Steuerkreuz und den gut erreichbaren Aktionstasten trotz der zusätzlichen Anschaffungskosten den optimalen Spielkomfort.

★★★★★

GameCube-Controller

Retro-Feeling pur verspricht die Steuerung mit dem GC-Pad. Die Tastenbelegung gleicht exakt jener aus *Path of Radiance*. Im Gegensatz zur Wii-Steuerung erfolgt diese Methode jedoch kabelgebunden.

★★★★½

einiges schneller ab und sorgen mit verschiedenen Bewegungsabläufen für mehr Dynamik. So vollführen die Figuren zu Beginn beispielsweise ein paar stilvolle Moves, bevor sie sich ins Getümmel stürzen. Oder es kommt vor, dass ein angeschlagener Kämpfer hinfällt, anstatt jedes Mal wieder in seine Ursprungsposition zurückzukehren. Die Performance der Charaktere ist zwar noch weit von der Perfektion entfernt, macht im Hinblick auf den GameCube-Teil jedoch einen gewaltigen Schritt nach vorn.

Ein neues Gameplay-Element feiert in *The Goddess of Dawn* seinen Einstand: Die Höhenunterschiede. Diese fügen sich nahtlos ins Spielgeschehen ein und eröffnen zusätzliche Taktikmöglichkeiten. Von nun an finden die Missionen nicht mehr auf einer ebenen Karte statt, sondern können auch mal über einige Stockwerke verlaufen. So haben Bogenschützen beispielsweise eine gesteigerte Trefferquote, wenn sie den Feind im Untergeschoss aufs Korn nehmen. Andererseits sinkt die Genauigkeit bei Angriffen, die von unten nach oben verlaufen.

Für mehr Übersichtlichkeit und Komfort sorgen zudem die Energiebalken, die unter jeder Einheit angezeigt werden. Dies erspart manuelles Nachsehen im Statusmenü und zeigt gleich auf den ersten Blick, wer ärztlichen Beistand benötigt. Neu ist auch, dass die Laguz nicht mehr wie alle anderen Einheiten einer Level-20-Beschränkung unterliegen. Zudem können einige Personen ihre Charakterklasse zweimal wechseln.

IN NEUEM GEWAND

Gekrönt wird der vorzügliche Rollenspiel-Strategie-Mix von seiner beispielhaften Präsentation. Zum einen glänzen die erstklassigen Zwischensequenzen mit superber Sprachausgabe, zum anderen sorgen die qualitativ hochwertigen Hintergrundmelodien für bombendichte Atmosphäre. Bemängeln könnte man bestenfalls, dass es sich beim Spielgrafik-Niveau lediglich um gehobenen GameCube-Standard handelt. Zudem existiert kein 16:9-Modus, was dem Spielspaß allerdings keinen Abbruch tut.

Mit seinem gigantischen Umfang und den vielen freispielbaren Goodies wird der Titel für viele schlaflose Nächte sorgen. *Path of Radiance*-Veteranen können außerdem ihren Spielstand auf die Wii-Version übertragen und somit ein paar Secrets freischalten, sowie auf ihre alten Charaktere zugreifen..

Mit *Fire Emblem: The Goddess of Dawn* haben die Entwickler einen weite-

RPG-ELEMENTE Die individuellen Charakter-Statistiken, bestehend aus Statuswerten, Waffenlevels, persönlichen Beziehungen, Konstitutionsinfos und vielem mehr machen einen Teil des gigantischen Rollenspiel-Parts aus. BILD: N-ZONE

Detail-Check

Erreicht der nun mittlerweile zehnte Teil der Fire Emblem-Saga das Niveau seines ohnehin schon brillanten Vorgängers Path of Radiance?

FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE

UMFANG ★★★★½

Missionen: ca. 30 Missionen
Charaktere: Über vierzig verschiedene Protagonisten, knapp ein Drittel davon gehören den Laguz an.
Spielzeit: In etwa vierzig Stunden

GAMEPLAY ★★★★½

Steuerung: Durchdachte Tastenbelegung des GC-Controllers. Keine Besonderheiten.
Schwierigkeitsgrad: Drei unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, allesamt fordernd. Durch die Tutorials finden sich auch Strategie-Unkundige schnell zurecht.
Dauermotivation: Hoch. Nach dem Durchspielen gibt es zahlreiche freispielbare Secrets.

ATMOSPHÄRE ★★★★★

Strategie-Elemente: Typische, rundenbasierte Fire-Emblem-Kost mit allerlei taktischen Möglichkeiten.
Rollenspiel-Elemente: Kein Balkensystem für Statuswerte, dafür jedoch ein neuartiger Biorhythmus, der die Verfassung jedes Charakters anzeigt.
Story: Die Geschichte dreht sich um den Söldnerjungen Ike, der mit seinen Kameraden in die Schlacht gegen das Imperium von Daein zieht.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Genial! Die hübsche Charakterzeichnungen und atemberaubenden Zwischensequenzen sind ein wahrer Augenschmaus. Die Kampfanimationen wirken jedoch etwas abgehackt.
Sound: Super! Fantastischer Soundtrack, präsentiert in systemübergreifender Qualität.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

FIRE EMBLEM: THE GODDESS OF DAWN

UMFANG ★★★★★

Missionen: ca. 40 Missionen
Charaktere: Alle Personen aus dem Vorgänger plus unzählige neue Charaktere.
Spielzeit: circa fünfzig Stunden

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Drei verschiedene Steuervarianten, allesamt sehr komfortabel.
Schwierigkeitsgrad: Ebenfalls drei Schwierigkeitsgrade. Durch die gute Balance sowohl für Einsteiger als auch Profis empfehlenswert.
Dauermotivation: Sehr hoch. Mehr Missionen, mehr Charaktere, mehr Secrets, mehr, mehr mehr ...

ATMOSPHÄRE ★★★★★

Strategie-Elemente: Komplexer! Magiesystem wurde ausgebaut; Höhenunterschiede hinzugefügt.
Rollenspiel-Elemente: Statuswerte durch Balkendarstellung übersichtlicher. Biorhythmus und neues Unterstützungssystem runden den RPG-Aspekt ab.
Story: Spielt drei Jahre nach dem GameCube-Teil. Die Story ist in vier Handlungsstränge geteilt, die Hauptrolle im ersten Part übernimmt Micaiah.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Sehr gut! Grafisch besser als der Vorgänger, aber trotzdem nur gehobenes GameCube-Niveau. Die Zwischensequenzen sehen noch besser aus als in Path of Radiance.
Sound: Super! Die phänomenalen Hintergrundmelodien bilden die Messlatte für künftige Wii-Spiele.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

Die Schwächen des Vorgängers wurden gnadenlos ausgemerzt. Somit überragt das Wii-Sequel seinen Vorgänger ohne Probleme und etabliert sich auf der neuen Konsole als Strategie- und Rollenspiel-Referenz.

FELIX KOTHE
sattelt seinen Pegasus.

Um ehrlich zu sein: Gerockt hat mich *Path of Radiance* im Gegensatz zu den beiden GBA-Teilen kaum. Aus diesem Grund sah ich dem Nachfolger *The Goddess of Dawn* sehr skeptisch entgegen. Und das völlig unbegründet, wie sich jetzt herausgestellt hat. Die Entwickler haben erstklassige Arbeit geleistet: Sämtliche Schwächen, wie das träge Gameplay, die langatmigen, abgehackten Animationen und die fehlende Vielfalt in den RPG-Elementen, wurden gnadenlos beseitigt. Besonders gefreut habe ich mich über das Comeback der Schwarzen Magie. Wer wie ich seinen GameCube-Spielstand behalten will, kann diesen sogar auf das Wii-Spiel übertragen und dadurch einige Secrets freischalten. Durch die konsequente Erweiterung der ohnehin schon fantastischen Spielmechanik hat mir *The Goddess of Dawn* deutlich mehr Spaß gemacht als das GameCube-Spiel.

FIRE EMBLEM THE GODDESS OF DAWN

Genre:	Strategie/Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Intelligent Systems
Sprache:	Japanisch
Sprachbarriere:	Hoch
Termin:	2007
Spieler:	1
Web:	www.intsys.co.jp
Alternativen:	Path of Radiance (GC)

- Gewohnt erstklassiger Genre-Mix
- Spielmechanik konsequent verbessert
- Sinnvolle Neuerungen
- „Nur" bessere GameCube-Grafik

WERTUNG STEUERUNG 83% GRAFIK 82% SOUND 91%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **87%**

Epischer Genre-Mix, dessen Genialität seinesgleichen sucht. Vorgänger übertroffen!

ren, fantastischen Ableger der erfolgreichen Fantasy-Reihe auf die Beine gestellt. Dass das Spiel die 90%-Marke nicht erreicht, ist lediglich auf den Anbruch der neuen Konsolen-Ära zurückzuführen – letztendlich handelt es sich „nur" um eine GameCube-Portierung. Taktik-Fans brauchen jedoch nicht den Kopf hängen zu lassen – spielerisch überragt *The Goddess of Dawn* seinen Vorgänger mühelos. Bleibt nur noch zu hoffen, dass die europäische Lokalisierung nicht zu lange auf sich warten lässt. ■

GEMETZEL Die Kämpfe werden mit hübschen Animationen eingeleitet. BILD: N-ZONE

TODESSTOSS Assassinen können den Gegner mit einem einzigen Streich ins Jenseits befördern. BILD: N-ZONE

BILD: MAD CATZ

Mad Catz Skinz

Schützt eure Wii-FB vor fettigen Fingern!

Ob grün, pink, blau oder schwarz – diese Silikonhüllen schützen Wii-Fernbedienung und Nunchuk gut vor Schmutz. Das Material bietet spezielle Rutschfestigkeit und sitzt extrem passgenau – leider auch vor dem Batteriefach. So muss beim Synchronisieren der Fernbedienung oder beim Wechsel der Batterien die halbe Hülle nach oben gerollt werden. Die Handschlaufe ist strapazierfähig, bietet aber keinen Feststellclip und sitzt daher relativ lose am Handgelenk. Der größte Nutzen der „Zweithaut" liegt darin, dass sie etwas Farbe an die Wii-Fernbedienung bringt. ■

TEST
MAD CATZ SKINZ

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Mad Catz
Info-Telefon:	0947-80920
Web:	www.madcatz.de
Preis:	Ca. € 10,-
Preis-Leistung:	Befriedigend

- + Rutschfest
- + Gut an Wii-Controller angepasst
- − Man kommt nicht mehr an das Batteriefach
- − Handschlaufe ohne Feststellclip

WERTUNG ★★★★½

Die Hülle ist ein guter Schutz vor Schmutz und bietet rutschfesten Komfort, solange die Batterien nicht gewechselt werden müssen.

Snakebyte-Premium-Component- & RGB-Cable

Günstigere Alternative, zum Zweiten …

Mad Catz hat gezeigt, dass günstige Dritthersteller-Produkte manchmal die besseren Alternativen zum Original sein können. Auch die beiden Snakebyte-Strippen lassen Nintendos Kabel in Bezug auf Preis und Verarbeitung hinter sich zurück; qualitativ bestehen jedoch kleine Unterschiede. Das Bildsignal macht im Vergleich zur Konkurrenz einen minimal schlechteren Eindruck. Außerdem sind beide Kabel trotz ihrer erstklassigen Verarbeitung etwas zu kurz. Zudem fällt beim Komponenten-Kabel negativ auf, dass die beiden Audio-Partitionen nicht zusätzlich gekennzeichnet sind. Die RGB-Variante wiederum verfügt über keine separaten Sound-Ausgänge. Unterm Strich bringen beide Produkte solide Leistungen, ob der günstigere Preis die kleineren Mängel jedoch rechtfertigt, entscheidet am besten jeder für sich selbst. ■

EDEL Das Komponentenkabel bietet gute Verarbeitung zum fairen Preis. BILD: SNAKEBYTE

TEST
SNAKEBYTE PREMIUM COMP.-CABLE

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Snakebyte
Info-Telefon:	02371-93 57-0
Web:	www.snakebyte-europe.com
Preis:	Ca. € 25,-
Preis-Leistung:	Gut

- + Widerstandsfähiges Kabel
- + Edles Design
- − Bildqualität unter Nintendo-Standard
- − Audiokabel nicht gekennzeichnet

WERTUNG ★★★½★

PREISWERT Das RGB-Kabel ist eine günstige Alternative zum Originalkabel. BILD: SNAKEBYTE

TEST
SNAKEBYTE PREMIUM RGB-CABLE

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Snakebyte
Info-Telefon:	02371-93 57-0
Web:	www.snakebyte-europe.com
Preis:	Ca. € 20,-
Preis-Leistung:	Gut

- + Sehr gut verarbeitet
- + Gutes Signal durch vergoldete Kontakte
- − Bildqualität unter Nintendo-Standard
- − Kein separater Audio-Ausgang

WERTUNG ★★★½★

Passable und etwas günstigere Kabelalternative zum Original. Wer optimale Bildqualität will, greift jedoch zum Kabel von Mad Catz.

DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Kategorie	Hersteller	Ca.-Preis	Wertung
NINTENDO WII				
Classic Controller	Controller	Nintendo	€ 20,-	★★★★★
RGB-Kabel	Zubehör	Nintendo	€ 30,-	★★★★★
Komponenten-Kabel	Zubehör	Mad Catz	€ 25,-	★★★★★
GAMECUBE				
GameCube-Controller	Controller	Nintendo	€ 40,-	★★★★★
MicroCON Wireless	Controller	Mad Catz	€ 30,-	★★★★★
Soft Touch Controller	Controller	Bigben	€ 15,-	★★★★★
Cube Pad	Controller	SpeedLink	€ 13,-	★★★★★
CubeShock	Controller	Madrics	€ 10,-	★★★★★
Madrics CubeShock	Controller	Madrics	€ 15,-	★★★★★
Brooklyn Booster XXL	Lenkrad	Vidis	€ 60,-	★★★★★

Artikel	Kategorie	Hersteller	Ca.-Preis	Wertung
Force Feedback Wheel	Lenkrad	Logitech	€ 80,-	★★★★★
RGB-Kabel	Zubehör	Vidis	€ 10,-	★★★★★
Action Replay	Cheat-Modul	Datel	€ 40,-	★★★★★
Memory Card XXL	Speicherkarte	Madrics	€ 17,-	★★★★★
NINTENDO DS				
DS Travel Pack	Zubehör	Logic3	€ 20,-	★★★★★
DS Einsteigerset	Zubehör	Bigben	€ 15,-	★★★★★
Brooklyn Accessory-Kit	Zubehör	Vidis	€ 8,-	★★★★★
MP3-Player	Zubehör	Nintendo	€ 30,-	★★★★★
Xploder Cheat Saves	Zubehör	NBG	€ 50,-	★★★★★
Action Replay DS	Zubehör	Bigben	€ 25,-	★★★★★
DS Lite Carrying Case	Zubehör	Bigben	€ 15,-	★★★★★

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail:
redaktion@n-zone.de

» Wii wird auf keinen Fall – da bin ich mir sicher – in die Fußstapfen des Gamecube treten, sondern den Erfolg des DS fortsetzen. « RAFAEL CHMIELORZ

Unsere Leser machen sich Gedanken um den Erfolg der Wii und den Software-Nachschub. Außerdem sorgt Zelda immer noch für tolle Leserpost!

Leserzitate

Excite Truck hätte den Hitstempel verdient.
MELANIE BAUMANN

In meiner Familie ist die Wii ein voller Erfolg!
MIKE JOHN

Ich halte die Wartezeit auf Super Smash Bros. Brawl kaum aus.
ALEXANDER SCHÄFER

Wozu man wohl die USB-Ports der Wii nutzen wird?
HOLGER BURGARD

Ich glaube, es wird nicht zum Konsolenkrieg kommen. Die Wii hat jetzt schon gewonnen!
PAUL

Für Linkshänder wie mich ist Wii die Erlösung!
SIBYLLE FREUDHARDT

NINTENDO AUF ERFOLGSKURS

Guten Tag N-ZONE,
als ich die Kolumne in der letzten Ausgabe las, war ich empört. Florian meinte, Nintendo solle so schnell wie möglich neue Kracher für die Wii herausbringen. Er ermahnte außerdem Nintendo, mit den Drittherstellern aufzupassen, um nicht die gleichen Fehler wie beim GameCube zu machen. Ich bin da ganz anderer Meinung. Nintendo hat zum Start der Wii tolle Spiele wie *Zelda, Wii Sports* oder *Wii Play* gebracht, die auch echte Verkaufsschlager waren. Auch Wochen nach dem Launch kamen noch Kracher wie *Excite Truck* oder *Wario Ware* und auch in der nächsten Zeit kommen echte Hits für die Wii. Man schaue sich einmal *Sonic* oder *Kororinpa* an. Ich finde nicht, dass eine Nintendo-Konsole sofort *Mario*-Spiele braucht. Denn auch der DS schaffte einen großen Erfolg ohne Mario. Nintendo-Fans sollten also zufrieden wie noch nie sein. Ferner hat Florian etwas vergessen: die Virtual Console. Jede Woche erscheinen echte Bestseller wie zuletzt *Ocarina of Time* oder *Mario Kart 64*. Ich als langjähriger Nintendo-Fan bin absolut zufrieden. Schon jetzt zocke ich wie verrückt *Ocarina of Time* und freue mich auf *Mario Party 8*. Der Erfolgskurs der Wii beginnt dabei grade erst richtig. Fans müssen sich also keine Sorgen machen. Wii wird auf keinen Fall – da bin ich mir sicher – in die Fußstapfen des Gamecube treten, sondern den Erfolg des DS fortsetzen. In diesem Sinne: Lieber lange auf ein tolles Spiel warten, als kurz warten und dafür ein unausgereiftes Game erhalten. Ich finde, dass Nintendo derzeit alles richtig macht. Das ist meine Meinung und ich bin mir sicher, dass viele die gleiche Einstellung haben.
EUER TREUER LESER, RAFAEL CHMIELORZ

HERZLOS ZUM SIEG

Liebes N-ZONE-Team,
zuerst möchte ich ein großes Lob aussprechen, was eure Zeitung betrifft. Sie ist einfach die beste! Kommen wir aber zum eigentlichen Thema, weswegen ich euch diesen Brief schreibe. Ich habe es geschafft, das Spiel *The Legend of Zelda: Twilight Princess* nur mit den drei Anfangsherzen durchzuspielen. Damit ihr mir auch glaubt, habe ich ein paar Bilder beigelegt. Vielleicht könnt ihr diese Leistung auch in eurer Zeitung abdrucken.
TOM KICKSTEIN AUS LICHTENAU

RESPEKT Hier seht ihr Tom beim finalen Kampf – mit nur drei Herzen. BILD: PRIVAT

ÜBERALL WII-MAKES

Hallo N-ZONE,
ich wollte mal meine Meinung zum Thema Remakes abgeben. Denn jede Menge Spiele werden ja von anderen Konsolen – sogar vom GameCube – auf die Wii portiert. „Wii-Makes" eben. Ich halte ein solches Vorgehen für ein zweischneidiges Schwert. Auf der einen Seite ist es sicher toll für Nintendo-Fans und alle Wii-Besitzer, auch tolle Titel zu zocken, die es

schon einmal woanders gab. Andererseits halte ich es für ganz schön dreist, dann eher mäßige Spiele aufzuwärmen und sie nur lieblos an die Konsole anzupassen. Ja Ubisoft, euch meine ich! Remakes müssen ja nicht schlecht werden, wenn man sich eben genug Mühe gibt. Auf *SSX Blur* bin ich zum Beispiel sehr gespannt, auch wenn es kein komplett neues Spiel ist und auch *Driver: Parallel Lines* könnte mir auf Wii gefallen. Wenn aber ein Spiel 1:1 auf die Wii portiert wird und nicht etwa deutlich besser aussieht oder sich wirklich besser spielt als das Original, dann sollte für solche Games auch nicht der volle Preis verlangt werden. Schließlich spart man sich auch einen Großteil der Entwicklungskosten. Ansonsten freue ich mich aber immer noch viel mehr auf alle echten Wii-Spiele, besonders wenn sie ausschließlich für Nintendos neue Wunderkonsole kommen. Dann weiß ich, dass der Hersteller sich wirklich auf die Stärken und das Feeling der Wii eingelassen hat und nicht nur versucht, lediglich den Namen einer Spieleserie zu verkaufen. Hoffen wir also auf viele gute Games!

JACOB DESSLER

NAMENSFORSCHUNG IN ZELDA

Hi liebe Redaktion,
ich lese die N-Zone schon einige Jahre und bin immer sehr zufrieden mit euch. In der letzten Ausgabe habt ihr über Eastereggs geschrieben und für mich war es zum Beispiel sehr interessant, zu erfahren, woher der englische Name von Links Begleiterin Tante kommt.
Nun suchte ich kürzlich über Wikipedia nach einem neuen Namen für eine Gilde in einem MMORPG. Dabei kam heraus, dass eine keltische Gottheit, „göttliche Reiterin", oder „Pferdegottheit" Epona heißt. Ich werde in nächster Zeit mal weiter nach solcherlei Dingen suchen. Macht weiter so!

MAXIMILIAN

GÖTTIN Der Name des edlen Zelda-Rosses stammt aus dem Keltischen. BILD: N-ZONE

Feedback

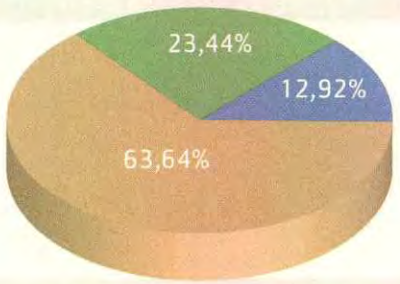
An dieser Stelle zählt nur die Meinung unserer Leser. Besucht unsere Website unter der Adresse www.n-zone.de und macht doch einfach mit!

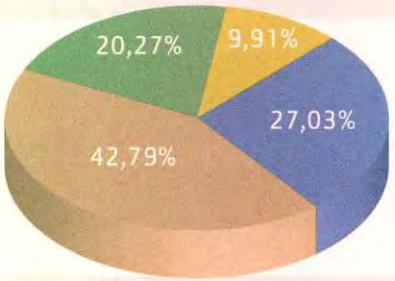
Sind Online-Games für Wii für euch von Interesse?

- Ja klar, ich kann es kaum erwarten, online zu zocken!
- Mal sehen. Kommt auf die Spiele an.
- Nein, ich zocke lieber offline!

Was haltet ihr von Videospielen zu Kinofilmen?

- Gute Sache, vor allem für Filmfans!
- Na ja, nur manche finde ich wirklich gut.
- Für mich völlig uninteressant.



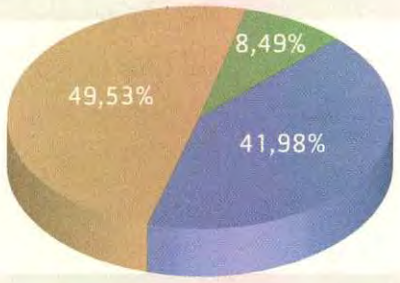


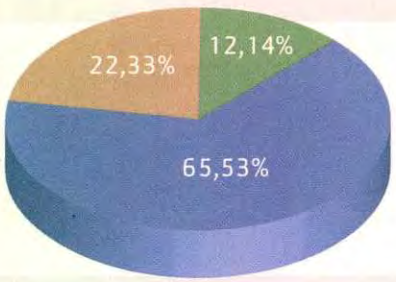
Die erste Welle Wii-Spiele ist vorüber. Euer Fazit?

- Super! Die Wii-Games rocken!
- Ich bin ganz zufrieden.
- Na ja ... ich hatte mir deutlich mehr erhofft.
- Mies. Nur wenige Spiele taugten mir.

Immer mehr alte Games werden für Wii neu aufgelegt. Wie findet ihr das?

- Cool! Je mehr Games für Wii, desto besser!
- Es ist okay. Hauptsache, es kommen genügend Original-Games!
- Diese Remakes sind allesamt furchtbar!





Habt ihr schon einmal den Kauf eines Wii-Games bereut?

- Nein
- Ja, ein wenig.
- Ja, sehr sogar

Leser fragen, N-ZONE antwortet

NEUES NUNCHUK?

Hi N-ZONE-Team,
ich habe mal eine Frage an euch. In einem Nintendo-Chat hat mir jemand folgendes Bild gelinkt:

SELTSAM Ist das etwa ein neues Wireless-Nunchuk? BILD: BIGBEN

Angeblich soll das ein neues Nunchuk von einem Drittthersteller sein. Es läuft mittels Batterie und man hat sogar eine Rumble-Funktion. An die Wii-Fernbedienung kommt ein Drahtlos-Empfänger, sodass man auch kein Kabel mehr hat. Könnt ihr mir sagen, von welchem Hersteller dieses Nunchuk kommt und ab wann es erhältlich ist?

DOMINIK

Hallo Dominik,
leider bist du da auf einen verfrühten Aprilscherz reingefallen. Das abgebildete Gerät ist kein Nunchuk und auch nicht für Nintendos Wii gedacht. In Wirklichkeit ist dieser Controller Teil von Bigbens „Shootpad". Das ist ein recht ausgefallener Fußballcontroller für die PS2, bei dem man durch das Treten eines echten Balls seine Schüsse ausführt. Den Spieler steuert man dabei mittels eines Drahtlos-Controllers, der dem Nunchuk verblüffend ähnlich sieht. Tja, ein neues Nunchuk ist also nicht in Sicht. Falls doch mal eins kommt, erfährst du das natürlich sofort in der N-ZONE.

ACH SO! Das fragliche Teil gehört zu Bigbens „Shootpad". BILD: BIGBEN

ZENSUR IN DER ERSTAUSGABE?

Hallo N-ZONE!
Ich habe mir letztens die Premium-N-ZONE geholt und mich total über die Erstausgabe eures Hefts gefreut. Ich lese euer Magazin zwar schon sehr lange, aber die ersten paar Ausgaben habe ich leider verpasst. Es ist schon lustig, zu lesen, was damals der Wahnsinn für Zocker war – wenn ich daran denke, dass mein DS eine bessere Grafik hat als damals die ersten N64-Games. Ich habe aber auch eine wichtige Frage! Denn immer wieder sind Stellen im Heft schwarz gemacht, etwa auf Seite 6 oder im Spielelexikon. Wieso das denn? Oder war das im Original-Heft auch so?

THOMAS MÜNZER

SCHWARZ Einige Spiele aus der Erstausgabe sind inzwischen indiziert. BILD: N-ZONE

Hi Thomas,
schau doch mal auf dem Cover des Mini-Hefts nach oben rechts. Da steht „Nachdruck der Erstausgabe, indizierte Titel geschwärzt". Das bedeutet, dass mittlerweile einige Titel, die wir damals im Heft erwähnten, inzwischen auf dem Index der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) stehen. Eine solche Indizierung zieht neben dem Verkaufsverbot für Jugendliche auch ein Werbeverbot nach sich. Solche Spiele dürfen also weder

Doppel-DVD nur für Abonnenten!

Ab sofort und nur im Abo:

N-ZONE mit DVD

- Jeden Monat mit Videos zu Wii, GameCube, DS und Game Boy!
- Prall gefüllte Doppel-DVD mit Videoinhalten zu allen weiteren Konsolen. Die ganze Welt der Videospiele erleben!
- Für nur einen Euro mehr!
- Pünktlich und bequem frei Haus – noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin!

Das N-ZONE Plus-Abo!

Neugierig geworden? Dann blättert schnell auf Seite 79, da erfahrt ihr noch mehr über das attraktive N-ZONE-Plus-Abo.
... oder bestellt euer Abo einfach und bequem online unter:
http://abo.n-zone.de

Online-Chat

Wenn ihr uns mal im Chat besuchen wollt, eine Frage auf dem Herzen habt oder euch einfach nur mit uns unterhalten möchtet, dann habt ihr bald die Gelegenheit dazu.
Am 26. April 2007 stehen wir euch **zwischen 15 und 16 Uhr** zur Verfügung. Geht vorher einfach auf www.n-zone.de und lasst euch dort registrieren.

ProMii-Wettbewerb

Zeigt eure kreative Ader und baut das beste ProMii!

In unserem ProMii-Wettbewerb seid ihr aufgefordert, einen vorgegebenen Prominenten so gut wie möglich als Mii nachzubauen. Witz und Kreativität kommen bei der Jury besonders gut an, das Mii muss also nicht ultrarealistisch sein. Wenn ihr mit der Mii-Erstellung fertig seid, macht ein Foto davon und sendet es unter dem Betreff „ProMii" an redaktion@n-zone.de. Vergesst nicht, eure Adresse in der Mail anzugeben! Derjenige, der unserer Meinung nach den Promi des Monats am besten getroffen hat, darf sich über ein tolles Spiel freuen. Sollten zwei oder mehr exakt gleiche Gewinner-Miis eintreffen, entscheidet das Los.

In der letzten Ausgabe suchten wir ein ProMii von Horst Schlämmer, der von Sven Jansen aus Hemer in einer ruhigen Minute beim Golfen im Grevenbroicher Hinterland erwischt wurde. Herzlichen Glückwunsch, Sven!

In der aktuellen Runde wollen wir endlich mal eine Frau sehen und hätten von euch gerne die Mii-Version von Nina Hagen.

Einsendeschluss: **13. April 2007**

Das gibt es diesen Monat zu gewinnen:
Heatseeker (Wii)

PLATZHIRSCH Auch wenn Horst Schlämmer „Rücken" hat, spielt er gerne Golf. BILD: PRIVAT

beworben noch redaktionell besprochen werden. Daher mussten diese Titel geschwärzt werden, sonst hätten wir euch die Erstausgabe nicht anbieten können. Alle Adressen und Telefonnummern von damals wurden übrigens auch entfernt, denn die gelten längst nicht mehr.

WII AM PC-MONITOR?

Hallöchen N-ZONE!
Könnt ihr mir sagen, wie ich die Wii an meinen PC-Monitor anschließen kann?
BETTINA AUS MÜNSTER

Tja Bettina, leider ist es nicht leicht, die Wii an einen PC anzuschließen. Die normalen Kabel werden dir nicht helfen. Einzig das Komponentenkabel kannst du per Adapter am VGA-Eingang deines Monitors anschließen. Das funktioniert aber nur im 480p-Modus und solche Adapter sind nicht billig. Ungewiss ist auch, ob dein Monitor das Signal denn auch verarbeiten kann. Die zweite Möglichkeit wäre , das Signal über eine TV-Karte oder eine VGA-Box an den Monitor zu bringen. Da die Wii aber kein S-Video-Signal ausgibt, wird das Ergebnis eher schlecht aussehen. Ein Fernseher kann das letzlich alles viel besser.

Praktikanten gesucht!

Wieder einmal bieten wir euch die Möglichkeit, bei uns ein Praktikum zu absolvieren. Ihr seid volljährig, schreibt gerne und auch gut, widmet euch schon seit Jahren dem Thema Videospiele und habt Lust, mindestens zwei Monate – bei entsprechender Eignung gerne auch länger – in unserer Redaktion zu verbringen? Dann bewerbt euch bei uns mit Lebenslauf und Probeartikeln – per Mail (redaktion@n-zone.de) oder Brief (Computec Media AG, N-ZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth).

Im N-ZONE-Forum findet ihr jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und könnt auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur diskutieren.

Die Next-Generation-Konsolen sind nun alle gestartet und eine Edel-Optik gehört inzwischen einfach zu Spielen dazu. Im N-ZONE-Forum unter www.n-zone.de überlege sich der Nutzer „lucmat", welche Konsequenzen das für die Entwicklung von Games hat. Schließlich braucht Edel-Optik auch einen großen Entwicklungsaufwand und da stellt sich zu Recht die Frage, ob darunter nicht die Vielfalt an Spielen leidet. Hier also die ausführlichen Gedanken von „lucmat".

lucmat — **Next-Gen! Mehr Möglichkeiten = Mehr Arbeit = Mehr Zeitaufwand = Weniger Software?!**

Rang:
Mitglied seit: 30.06.05
Datum: 15.03.07 12:45

Okay, der Titel ist nicht ganz so originell aber bezieht sich zumindest teilweise auf mein Diskussionsthema, das ich hier anschneiden möchte.
Und zwar bezieht sich das ganze entfernt auf diese "Grafik ist so wichtig!"-Hysterie, die sehr viel schlimmer geworden ist, seit die Grafik der Wii-Konsole (damals noch Revolution genannt) zum ersten mal gezeigt wurde. Da hieß es (und heißt immernoch) das die Wii kein Meter Next-Gen wäre, nur weil sie nicht die Grafik- und Rechenleistung einer XBOX360 oder gar einer PS3 erreicht. Bevor jetzt einer schreit: "Solche Grafikdiskussionen gibts in anderen Foren (und hier...) hundertfach, bitte nicht auch hier!", möchte ich darauf hinweisen, dass hier nicht über die Grafik diskutiert, sondern um deren Möglichkeiten und die Arbeit die dahinter steckt, spekuliert werden soll.

Mir geht es in erster Linie darum, dass solche ultrarealistissche Grafik imo auch Risiken mit sich birgt. Das man durch die höhere Leistung der neuen Konsolen mehr Möglichkeiten hat, ist schon klar. Aber das Ganze ist auch mit mehr Arbeit verbunden. Beispielsweise wurde bei der Vorstellung eines Formel 1 Games für die PS3 gesagt, dass jetzt sogar schon die Unterseite der Fahrzeuge komplett mit modelliert werden müssen, falls das Auto kippt, damit man auch schön den hochauflösenden Auspuff etc. begutachten kann. Früher wurde da einfach ein Bitmap auf die Unterseite geklatscht und fertig ist. Solche "Kleinigkeiten" stellen einen höheren Zeitaufwand dar, was soviel heisst wie: Die Games brauchen länger, bis sie überhaupt einmal fertig sind. Dazu kommen ja noch die steigenden Kosten. Wenn sogar eine solch große Firma wie Square Enix Kosten für die Produktion von Next-Gen Titeln einsparen muss, was machen dann die kleinen Entwickler. Ich meine, es werden so hohe Anforderungen der Käufer gestellt, dass kleinere Firmen mit weniger Erfahrung kaum noch eine Chance haben.

Mein Traum ist es immernoch selbst einmal Spieleentwickler zu werden, selbst wenn ich dafür mal irgendwann auswandern muss. Aber Erfahrung sammelt man doch mit der Zeit, wenn man einige Games entwickelt und so weiter. Mal angenommen man will heute ne neue Firma Gründen. Man fängt bei Null an. Man muss mit dem auskommen was man mal gelernt hat. Jetzt will man sein erstes Spiel machen. Nun steht man vor der Herausforderung den Anforderungen der Masse gerecht zu werden. Als kleiner Anfänger ist das schier ein Ding der Unmöglichkeit. Wird man den Anforderungen nicht gerecht ist es ein schwer sich zu etablieren, da es so viele Spieler gibt, die sich mit Minderwertigem nicht zufrieden geben. So schaufelt man sich sein eigenes Grab. Das ist sicher auch der Grund, weshalb es so wenige neue Firmen gibt.

Ich frage mich echt, wieso Nintendo Produkte teilweise so beschimpft werden. Wii ist z.B. die einzige Konsole, bei der auch Anfänger eine Chance haben. In Entwicklerinterviews wird immer erwähnt, dass es auf dieser Konsole (wie auch auf dem Gamecube) am leichtesten zu Programmieren ist. Ich kann mir nicht einmal vorstellen, wie kompliziert es sein muss bei diesen Cell-Prozessor der PS3 die 6 SPEs zu steuern. Für erfahrene Entwickler ist diese Next-Gen Welt sicher ein neues Spielhaus mit sehr viel Raum für neue Attraktionen. Aber der kleine Entwickler verirrt sich wohl im Irrgarten der Tera-FLOPS. Ich glaube manchmal, dass viele Entwickler Plattformen wie den DS und die Wii nutzen um das Geld reinzuholen, das sie für die Entwicklung der Next-Gen Games dann wieder rausschleudern. Naja, genug geredet.

Nun die Frage: Was denkt ihr darüber? Gebt ihr mir recht?! Oder ist das alles Unfug?! Viel Spaß beim Posten!

Greetz, Mathias

Kawashima — **AW: Next-Gen! Mehr Möglichkeiten = Mehr Arbeit = Mehr Zeitaufwand = Weniger Software?!**

Rang:
Mitglied seit: 22.10.06
Datum: 15.03.07 12:57

Ich gebe dir volkommen Recht ,und fasse es kurz:
Desto länger die Arbeit an einem Spiel,desto länger die Ungeduld der Spieler ! Außerdem geht es ja bei den Spielen darum das sie Spaß machen sollen,und es egal ob die Grafik eine nicht vom Hocker reißt,das Spiel trotzdem Spaß macht!
Mfg
Kawashima

Und wieder ist ein Reissack in China umgefallen!

Morf-Senfbaer — **AW: Next-Gen! Mehr Möglichkeiten = Mehr Arbeit = Mehr Zeitaufwand = Weniger Software?!**

Rang:
Mitglied seit: 14.12.05
Datum: 15.03.07 13:16

naja ich sag ja immer "die grafik trägt zum spielspaß bei" da sie ja zur atmo. beiträgt und somit auch zum (spiel)-spaß !
ich finde es auch gut das die games ([redacted] realistischer werden , da ich z.b. immer mal mit einem f1-flitzer fahren will und da des nicht geht [redacted] zocke ich f1 games.bei mir wird auch der spaßfaktor erhöht wenn ich z.b die unterseite super designt sehe und nicht einfach eine grau-braune fläche .

man soll ja auch nicht sofort eine firma gründen ohne sich mit der materie auseinanderzusetzen [redacted] .
erst sollte man schon mal an einigen projekten von großen etablierten firmen mitgearbeitet haben , bevor man eine eigene firma gründet.

dazu hier mehr : games-net
g-n forum

geändert am 15.03.2007 um 13:17 Uhr von Morf-Senfbaer

geht ins FUN-FORUM (UNABHÄNGIG • ÜBERPARTEILICH) !!!
(von einem zocker-forum über einem politik-forum bis zur virtuellen kneipe ist alles vertreten) !!!

Ihr habt ein Spiel 100%ig gelöst, sucht Online-Spieler oder veranstaltet ein Fantreffen? Dann her mit euren Mails! Schreibt an Spielerforum@n-zone.de!

Hier spielt die Musik!

Diesen Monat präsentieren wir euch im Spielerforum etwas ganz Besonderes: Hanns Peter und Felix, die besten Praktikanten der Welt, haben ein Konzert von Bernd „EscapeHawaii" Haas besucht und mitgegroovt, als der talentierte Games-Musiker kultige 8-Bit-Klänge live auf der Bühne einem Remix unterzog. Mit im Gepäck: eine Kamera, um euch einen Ausschnitt des Konzerts auf der DVD zu präsentieren. Viel Spaß damit! Wer Gefallen an der etwas anderen Musikrichtung gefunden hat, dem stellen wir im Extrakasten weitere talentierte Bands vor.

Respekt gilt auch unserem Leser Peter Dohmen, der *Zelda: Twilight Princess* in knapp 28 Stunden durchspielte – mit nur drei Herzen, wohlgemerkt! Aber seht selbst:

Wow – ich bin völlig baff und steig erstmal eine Runde auf die Tanzmatte. Bis zum nächsten Monat!

CHRISTOPH KRAUS
21,
Volontär

Grooven mit dem Game Boy

Wir haben ein Konzert von Bernd „EscapeHawaii" Haas besucht!

Es ist Donnerstagabend, das Kulturzentrum in Nürnberg rockt und die N-ZONE-Praktikanten Felix und Hanns Peter sind mittendrin. Doch was hören ihre videospielgeschulten Ohren beim Konzert von EscapeHawaii? Ein Blick auf die Hände der Einmann-Band gibt Aufschluss: Der Künstler Bernd Haas benutzt einen Game Boy, um Musik zu machen – und das richtig gut!

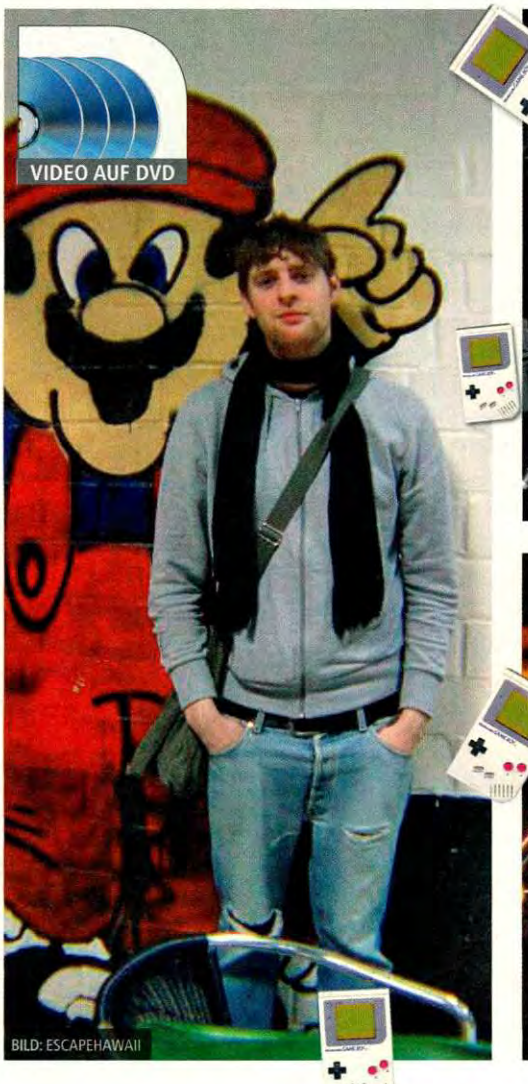
MACH SPIELE TANZBAR!

Er selbst beschreibt seine Band mit folgenden Worten: „Nimm den Soundtrack deines Lieblings-Game-Boy-Spiels, arrangiere ihn, damit man zur Musik tanzen kann, mix ein paar fette Drums und massive Basslines dazu und das Ergebnis ist EscapeHawaii!" Mit seiner Passion ist Bernd nicht allein: Überall auf der ganzen Welt nutzen kreative Köpfe die Fähigkeiten alter Spielkonsolen und Computer für extravagante Hörerlebnisse. Die piepsigen Geräusche, die etwa der Game Boy oder das NES ausgeben, eignen sich hervorragend für Musik, die man so noch nicht gehört hat. Zum Komponieren der Songs werden spezielle Cartridges benutzt, auf denen keine Spiele enthalten sind, sondern Musikprogramme – wie etwa *Little Sound DJ*. Diese Tools haben findige „Game-Musiker" selbst erstellt. Gemeinsam mit eingängigen Beats und coolen Texten bringen Bernd und seine Kollegen nicht nur Videospiel-Fans zum Tanzen. Im Interview hat er uns einige Geheimnisse seiner extravaganten Musikrichtung verraten. Als besonders Schmankerl für Plus-Abonnenten gibt es eine Kostprobe von Bernds letztem Konzert in Nürnberg auf der DVD. Viel Spaß beim Grooven!

„Game-Gedudel" im Internet

WEITERE INFOS ZU ESCAPEHAWAII:
www.escapehawaii.com
www.bitbeatrecords.de

UND HIER EINE KLEINE AUSWAHL AN BANDS:
Covox:
www.covox.net
Nullsleep:
www.nullsleep.com
Naomi Sample:
www.naomisample.com
goto 80:
www.goto80.com



powered by Nintendo

Der ultimative Highscore-Wettbewerb

Unsere Spielwiese für Leser, die am liebsten mit dem Controller schlafen gehen würden! Diesmal prüfen wir Highscores in den folgenden Titeln:

Excite Truck (Wii)
- Fahrt die Strecke „Schottland" im „Gold-Cup" des „Excite-Modus" mit einem Vehikel eurer Wahl.
- Die höchste Anzahl an Sternen gewinnt.

Rayman Raving Rabbids (Wii)
- Wählt das Minispiel „Hasen benutzen keine Zahncreme" aus dem „Punkte-Modus".
- Der beste Highscore gewinnt.

Wario Ware: Smooth Moves (Wii)
- Spielt die Minispielsammlung von 9-Volt.
- Der beste Highscore gewinnt.

Yoshi's Island DS (DS)
- Schaltet innerhalb des Spiels den Modus „Zeitlauf" frei.
- Wählt Level 3-3.
- Die beste Gesamtzeit gewinnt.

Habt ihr einen Highscore aufgestellt? Dann schickt uns bis einschließlich **16. April** eine E-Mail an Spielerforum@n-zone.de (Betreff: der jeweilige Spieletitel) und nennt uns euren Rekord. Bei gleichen Punktetänden entscheidet das Los über den Gewinnner.

Die Erstplatzierten dürfen sich eines der folgenden Nintendo-DS-Games aussuchen:

Die Bestenliste der wichtigsten Spiele

MARIO KART DS
Pilz-Brücke
1:13:828 Sascha Bräuninger
Ticktack-Trauma
1:41:362 Sascha Bräuninger
Waluigi-Flipper
2:05:569 Sascha Bräuninger
Luigi's Mansion
1:35:731 Gewinner siehe oben
Piazzale Delfino
1:35:299 Sascha Bräuninger
Bowsers Festung
1:58:759 Sascha Bräuninger
Peachs Schlossgarten
1:29:461 Sascha Bräuninger
Wario-Arena
1:59:030 Sascha Bräuninger
Pilz-Pass
1:41:350 Sascha Bräuninger
Regenbogen-Boulevard
2:00:369 Sascha Bräuninger
Cheep-Cheep-Strand
1:27:704 Simon Birker

RAYMAN RAVING RABBIDS
Hasen können nicht mit Kühen umgehen
153,47 m Tobias Braner
Hasen können nicht fliegen 2
264,98 m Andreas Lutter
Hasen fahren auf Möhrensaft ab
1.000/2:26:45 Alexander Hoffmann

Highscores aus der letzten N-ZONE

YOSHI'S ISLAND DS (Zeitlauf, Level 4-1)

Platz	Zeit	Name
1.	1:32:56	Robin Kowalski
2.	1:37:92	Alexander Mittring
3.	1:38:34	Thomas Noschka
4.	1:39:76	Thomas Empl
5.	1:41:34	Christian Rösner

WARIO WARE: SMOOTH ... (Tischtennis-Turm)

Platz	Punkte	Name
1.	2.423	Tobias Fischer
2.	1.337	Sebastian Schneider
3.	1.243	Julian Revermann
4.	1.200	Markus Steininger
5.	1.154	Tobias Hauser

SUPER MONKEY BALL: ... (Raumschifflandung)

Platz	Punkte	Name
1.	9.110	Aljoscha Baum
2.	9.059	Tobias Braner
3.	9.019	Christian Revermann
4.	8.907	Marco Mueller
5.	8.800	Philipp Stollenmayer

RAYMAN RAVING RABBIDS (Hasen fahren auf Möhrensaft ab)

Platz	Punkte/Zeit	Name
1.	1.000/2:26:45	Alexander Hoffmann
2.	1.000/2:23:96	William
3.	1.000/2:22:44	Julian Revermann
4.	1.000/2:21:89	Daniel Amrein
5.	1.000/2:17:86	Christian Eitelmann

INTERVIEW mit Bernd Haas, Game-Boy-Komponist

» Ich bin eher Musiker als Zocker. «

Wie funktioniert das, was du tust?
Ich schreibe meine Songs alle auf dem Game Boy mit einem Programm namens *Little Sound DJ*. Dann recorde ich die einzelnen Spuren auf den PC und füge eventuell noch Gesang und Synthies hinzu. Songs, in denen ich singe und Keyboard spiele, sind meistens schon aufgenommen und kommen vom Notebook. Da sind dann auch die Beats schon ein bisschen aufgefettet. Eine Game-Bo-Bassdrum kann mit ein bisschen Hilfe nämlich richtig dick klingen. Manchmal ist auch ein wenig C64 dabei.

Wie kommt man darauf, mit alten Konsolen Musik zu machen? Einige Leute würden das Gefiepe sogar als eher nervend empfinden.
Ich habe eine kleine Schwäche für Synthesizer und Sequenzer. Irgendwann bin ich dann auf *Little Sound DJ* gekommen. Es gibt nichts Besseres, als Songs im Zug oder am Strand zu schreiben, und dieses Programm ist dafür eine nette Sache.

Du bist bei Babacuda Records, einem kleinen Label, das etliche Künstler wie dich im Katalog hat. Du bist also nicht der Einzige, der solche Musik macht?
Babacuda und Bitbeat Records sind Labels für unkommerzielle elektronische Musik. Es gibt sehr viele 8-Bit-Künster, vor allem in Schweden. Die www.micromusic.net-Community hat etwa 16.000 User, das sagt doch eigentlich alles: Es wächst!

Gibt es noch andere Labels, die sich auf diese Art von Musik spezialisiert haben?
Das bekannteste (und tollste) Weblabel für solche Musik ist www.8bitpeoples.com. Auf www.micromusic.net findet man Tonnen an freien Downloads im MP3-Format.

Spielst du selbst Videospiele?
Ich bin eher Musiker als Zocker, aber ich freue mich riesig auf das neue *Virtua Tennis*!

Vielen Dank für das Interview!

N-ZONE EXKLUSIV

Wir begleiten Shin'en bei der Entwicklung des Shoot 'em Ups *Nanostray 2*.

Teil 1: Konzeption & Design
Teil 2: Grafik & Animation
Teil 3: Programmierung & Spezialeffekte
Teil 4: Musik, Sound-FX & Sprachausgabe
Teil 5: Leveldesign
Teil 6: Fertigstellung & Bugfixing

COMPLEXED Mit diesem Tool werden die Levels gebaut und mit den verschiedensten Gegnerkombinationen und Angriffsformationen ausgeschmückt. BILD: SHIN'EN

Nanostray 2

Teil 5 – Leveldesign

AUTOR: PETER WEISS

So langsam neigt sich die Entwicklung von *Nanostray 2* (*N2*) dem Ende zu. Doch bevor wir in der nächsten Ausgabe des Entwicklertagebuchs auf die Fertigstellung und das abschließende Bugfixing eingehen, erklären wir euch heute, wie wir die Levels erstellen, was es dabei zu beachten gibt und welches Tool uns dabei unterstützt.

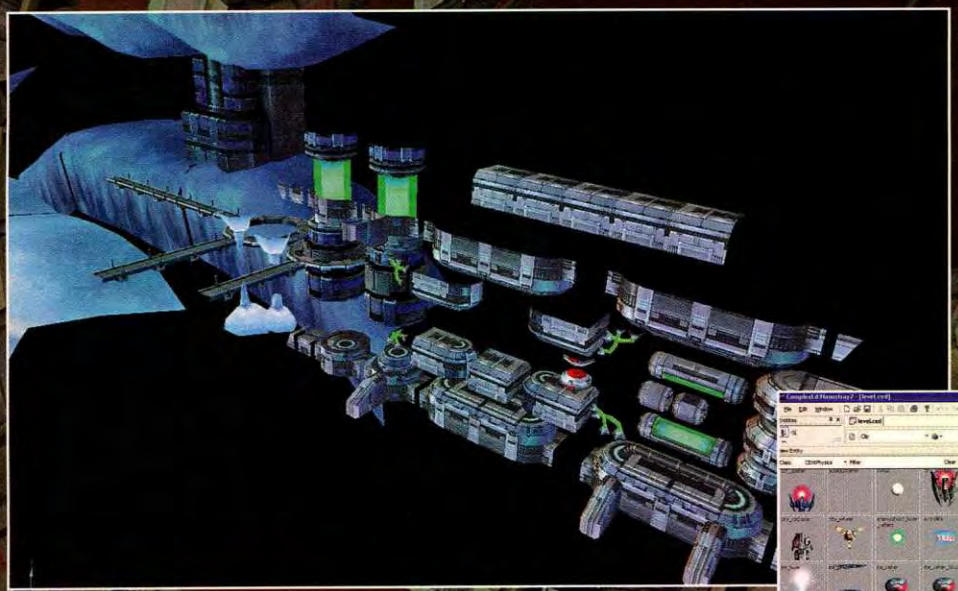
COMPLEXED

Wie bereits in den vorhergehenden Ausgaben des Tagebuchs angesprochen, wird *N2* mit unserem ComplexEd Tool entwickelt. Damit wird nicht nur das Spiel programmiert, damit werden auch alle Levels erstellt. Während wir die Levels in *Nanostray* (1) als ein großes Stück in dem 3D-Programm „Maya" modelliert haben, was bei einer noch so kleinen Änderung viel Arbeit bedeutete, bestehen die Levels in *N2* aus vielen kleinen sogenannten „Tiles". Aus diesen einzelnen Elementen lassen sich im ComplexEd beliebig große Levels zusammenbauen, an denen wir auch nachträglich leicht Änderungen vornehmen können. Ihr könnt euch das wie einen Baukasten vorstellen, bei dem man seiner Fantasie nahezu freien Lauf lassen kann. Grundsätzlich unterscheiden wir bei den Bausteinen, aus denen wir einen Level bauen, zwischen dem Tileset und den Entities. Das Tileset beinhaltet alle Levelbausteine, die statisch im Level stehen und keinerlei Eigenleben haben. Meist sind das die komplette Hintergrundgrafik und die Randbebauung. Als Entities hingegen bezeichnen wir sämtliche Elemente, Bausteine, Gegner und Objekte, die ein eigenes Verhalten haben. Auch Bausteine aus dem Tileset, die sich bewegen sollen oder auf irgendeine Art mit dem Spieler interagieren, werden als Entity definiert.

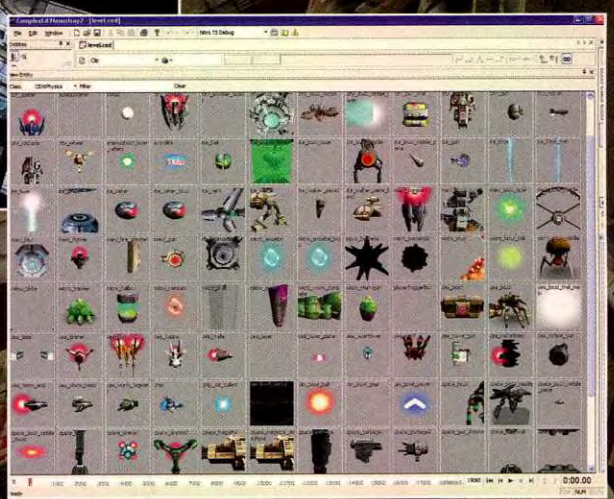
EIN LEVEL ENTSTEHT

Vor dem Bauen eines Levels wird erst über das grundsätzliche Thema und den Look nachgedacht. Hat man dann eine relativ grobe Vorstellung des Levels im Kopf, beginnen die Grafiker einzelne Bausteine zu modellieren und zu texturieren. Aus diesen Tiles baut der Leveldesigner nun seinen Level zusammen und spickt ihn mit kniffligen Passagen, geschickt platzierten Hindernissen und abwechslungsreichen Angriffsformationen. Dabei muss er stets darauf achten, dass nicht zu viel Action gleichzeitig auf dem Screen stattfindet, da die Hardware sonst in die Knie gehen könnte. Außerdem sollte er bedenken, dass nie mehr als 2.048 Polygone auf dem Screen zu sehen sind, da der DS in diesem Fall keine weiteren Grafiken mehr darstellen könnte. Das kann recht schnell geschehen: Zehn Gegner mit je 200 Polygonen wären schon 2.000 Polygone. Man muss sich also sehr genau überlegen, was man vorhat.

Meist baut der Leveldesigner zuerst einen groben „Prototypen" des Levels. Diesen schmückt er dann nach und nach mit Gegnern aus bzw. ersetzt kritische Passagen oder zu langatmige Stellen. Dies erledigt er Stück für Stück, bis sich das Ganze gut anfühlt. Parallel dazu muss er die Kamerafahrt animieren. Diese virtuelle Kamera fährt dann den Level ab. Dabei kann der Leveldesigner die Scrollgeschwindigkeit jederzeit nach Belieben einstellen und die Kamera frei justieren und rotieren. Dadurch lassen sich bestimmte Passagen äußerst dynamisch gestalten, um den Spieler gezielt unter Druck zu setzen. Um einen Level abzuschließen, benötigt ein erfahrener Leveldesigner rund



TILESET Aus diesen Tiles wird der komplette „HIMURO BASE"-Level zusammengebaut. BILD: SHIN'EN



ENTITIES Mit diesen sogenannten Entities wird dem Spiel Leben eingehaucht. Im fertigen Spiel wird es mehr als 600 verschiedene Entities geben. BILD: SHIN'EN

IM HINTERGRUND: ORIGINAL-NINTENDO-DS-3D-MODELL UND TEXTUR AUS NANOSTRAY 2

zwei bis drei Wochen. Zuvor müssen die Grafiker aber bereits alle Gegner und Bausteine designt haben. Auch das Verhalten der Gegner muss zu diesem Zeitpunkt bereits programmiert sein und der Sounddesigner muss alle Soundeffekte für die verschiedenen Aktionen erstellt haben. Danach wird der Level vom ganzen Team mehrfach Probe gespielt und anhand des Feedbacks abschließend noch auf Hochglanz poliert. Zuletzt werden die Cutscenes zu Beginn des Levels und vor dem Endboss eingebaut.

NIEMALS ZU SCHWER!

Wie wir in den vorausgegangenen Ausgaben dieses Entwicklertagebuchs bereits mehrfach angemerkt haben, verfügt *N2* neben dem voreinstellbaren Schwierigkeitsgrad auch über eine dynamische Anpassung des Schwierigkeitsgrades in der jeweiligen Situation. Dies stellt den Leveldesigner vor eine extrem knifflige Aufgabe, denn er muss für jede erdenkliche Situation entsprechende Aktionen planen. Dafür platziert er viele weitere alternative Gegnerformationen im Level, die nur dann in Erscheinung treten, wenn der Spieler bestimmte Vorgaben bereits erreicht. Hat der Spieler an dieser Stelle aber schon Probleme mit den ersten Gegnerwellen, bleiben diese zusätzlichen Gegner in ihrem Versteck, um dem Spieler das Leben nicht unnötig schwer zu machen. Das bedeutet zwar, dass der Spieler auf mehr Punkte verzichten muss, dafür kann aber auch ein unerfahrener Spieler schneller zu einem Erfolgserlebnis gelangen. Je besser der Spieler wird, umso mehr Punkte kann er dank der gewonnenen Erfahrung später mitnehmen.

DIE BOSSKÄMPFE

Besonderes Augenmerk gilt den Zwischen- und Endgegnern. Während ein Level an sich mit einer festgelegten Geschwindigkeit scrollt und diverse Ereignisse vom Leveldesigner festgelegt wurden, weiß der Designer niemals, wie lange sich der Spieler bei einem Zwischen- oder Endboss aufhält, um diesen zu erledigen. Da auch während der meisten Bosskämpfe die Hintergrundgrafik scrollt, wurde dafür eine Loop-Technologie in die Engine eingebaut. Diese wiederholt bestimmte Abschnitte so lange, bis ein definiertes Ereignis (in diesem Fall das Ableben eines Zwischen- bzw. Endgegners) eingetreten ist. Erst jetzt wird der eigentliche Level wieder weitergescrollt. Obwohl sich das einfach anhört, ist es in der Praxis recht schwierig. Manche Bosse beeinflussen zum Beispiel die Kamera durch ihre Aktionen. Die Engine muss nun jederzeit aus einem nicht vorhersehbaren Kamerawinkel zu ihrer gewohnten Bahn zurückkehren können. Außerdem darf die Loop für den Spieler nicht sofort erkennbar sein, das heißt, sie muss eine entsprechend lange Distanz aufweisen. Der Anfang und das Ende der Loop sollten natürlich perfekt aneinanderpassen, da man sonst Sprünge beim Zurücksetzen sehen würde.

Bereits ein Level von *Nanostray 2* bedeutet enorm viel Arbeit für alle Beteiligten. Im Gegensatz zu anderen Genres, in denen man Stunden in einen Level verbringen kann, ist bei *Nanostray 2* bereits nach etwa sechs Minuten wieder ein Abschnitt vorbei. Allerdings wird man in dieser Zeit viel gesehen und alles gegeben haben, um weiterzukommen. Bedrängt von Gegnerscharen, unter heftigem Beschuss geht es mutig voran. Und wer kennt nicht das tolle Gefühl, nach einem heißen Feuergefecht endlich wieder einen fetten Boss besiegt zu haben? ■

Die Wii-Retro-Quelle

Alles unter Kontrolle!

Was nehme ich denn nun? Die Wii-Fernbedienung, den Classic Controller oder doch das GameCube-Pad? So mancher Wii-Besitzer ist dank der umfangreichen Steuerungsmöglichkeiten der Orientierungslosigkeit nahe. Kann ich *Ocarina of Time* mit der Fernbedienung spielen? Brauche ich für *Gunstar Heroes* unbedingt einen Classic Controller? Wir klären auf und zeigen euch ab dieser Ausgabe in unserer Übersicht nicht nur alle erschienenen Virtual-Console-Titel, sondern listen auch auf, ob Wii-Fernbedienung, Classic Controller oder GameCube-Pad unterstützt werden. Dazu gibt es in diesem Monat allerlei Neuigkeiten zum Download-Service, zahlreiche Ankündigungen und einige Klassiker, die vor allem SNES-Fans freuen dürften. Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

SASCHA DOWIDAT
30, Freier Redakteur

Bald auch Klassiker aus Japan, Hits vom MSX und dem Neo Geo?

Auch Square Enix ist mit an Bord.

Mit der Virtual Console ist Nintendo ein kleiner Geniestreich gelungen: Klassiker aus Jugendtagen finden plötzlich wieder den Einzug ins heimische Wohnzimmer und selten gewordene Module müssen nicht länger auf Flohmärkten gesucht werden – die Virtual Console macht's möglich. Nachdem wir uns vor Nachschub fast nicht retten können, verrät ein Blick nach Japan und Amerika, dass weitere Hits bevorstehen. Nicht nur, dass Square Enix sich jetzt doch entschließt, mit *Act Raiser* einen Titel zum Download anzubieten, auch Neo-Geo- und MSX-Titel sollen bald zur Verfügung stehen. Angesichts des mangelnden Bekanntheitsgrades des MSX-Computers in westlichen Sphären ist eine Unterstützung allerdings noch fraglich, Gleiches gilt trotz der großen Fangemeinde auch für das Neo Geo. Zusätzlich hat Nintendo angekündigt, es könnten in Zukunft auch Titel über die Virtual Console angeboten werden, die bisher nicht in den USA oder Europa erschienen sind. Das wäre ein Freudenfest, denn das könnte den Weg für Perlen wie *Sin & Punishment* oder *Rendering Ranger* freimachen. Lassen wir uns überraschen. Fest steht aber, dass die Virtual Console für Retro-Fans weiterhin die erste Wahl bleibt! **(sd)**

UNBEKANNTE PERLE Treasures Sin & Punishment erschien leider nie außerhalb Japans. BILD: N-ZONE

Ocarina of Time (N64, 1998)

Das vielleicht bisher beste Videospiel der Geschichte

ZAUBERHAFT Der Besuch in Hyrule ist ein unvergessliches Erlebnis. BILD: N-ZONE

Ocarina of Time ist ein Meisterwerk, ein faszinierendes Stück Softwaregeschichte aus der Feder von Shigeru Miyamoto, der sich mit Links erstem 3D-Abenteuer endgültig einen Platz im Olymp der Spielemacher sicherte, während N64-Besitzer ins Schwärmen gerieten – *Ocarina of Time* ist ein spielbar gewordener Traum, eine einzigartige Symbiose aus epischer Geschichte, fesselndem Gameplay, märchenhafter Atmosphäre und einem wundervollen Soundtrack. Wer sich nach Hyrule begibt, taucht in eine fantastische und lebendig wirkende Welt voller Rätsel, Monster und Mythen ein, deren Faszination nur schwer zu beschreiben ist. Ein spielbar gewordenes Märchen, in dem es eure Aufgabe ist, Hyrule vor dem Untergang zu bewahren und Ganondorf zur Strecke zu bringen. Ein Meisterwerk, dessen Faszination auf der Virtual Console ungebrochen ist und jeden in seinen Bann zieht! **(sd)**

RETRO-TEST

OCARINA OF TIME

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Preis:	1.000 Punkte

WERTUNG ★★★★★

R-Type III: The Third Lightning (SNES, 1994)

Lasst die Laser glühen!

Mit *R-Type III: The Third Lightning* entschädigte Irem alle Shoot-'em-Up-Fans zu 16-Bit-Zeiten für die Ruckelorgie *Super R-Type*, nach der für viele Experten feststand, dass sich das SNES nicht für schnelle Actionspiele eignet. Doch mit dem dritten Teil lieferte Irem einen Edelshooter der Extraklasse und den Gegenbeweis ab – grandiose Grafikspielereien, ein verändertes Extrawaffensystem mit drei unterschiedlichen Lasersalven und intelligente Gegnerformationen, die auch heute noch für Frust sorgen. Selbst auf der Virtual Console wurde der knackige Schwierigkeitsgrad nicht entschärft. Wer mit dem Auswendiglernen keine Probleme hat, kommt in den Genuss des besten Teils der Serie! **(sd)**

TRAUMHAFT Die Effekte in R-Type III sind beeindruckend. BILD: N-ZONE

RETRO-TEST
R-TYPE III: THE THIRD LIGHTNING

Genre:	Action
Hersteller:	Jaleco
Entwickler:	Irem
Preis:	800 Punkte

WERTUNG ★★★★★

Super Mario World (SNES, 1992)

Traumhafte Reise in Marios 2D-Vergangenheit

Alleine die Zahl der verkauften Exemplare spricht Bände – knapp 20 Millionen des SNES-Launchtitels *Super Mario World* hat Nintendo weltweit ausgeliefert. Jetzt steht Marios 16-Bit-Jump&Run auf der Virtual Console zum Download bereit und wirkt wie eine kleine Zeitreise zurück ins Jahr 1992, als Miyamotos Geniestreich Nintendo-Fans verzauberte. Und von diesem Zauber hat *Super Mario World* nichts verloren: 96 Welten voller Abwechslung, voller Geheimnisse, aber vor allem voller Liebe zum Detail mit betörendem Charme. Dazu trägt natürlich besonders der Dino Yoshi bei, der erstmals als kleines, knuffiges Reittier zum Einsatz kommt. Ein Highlight der Videospielgeschichte, von dessen Innovationsreichtum sich aktuelle Titel eine Scheibe abschneiden sollten – absoluter Pflichtkauf! **(sd)**

RETRO-TEST
SUPER MARIO WORLD

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Preis:	800 Punkte

WERTUNG ★★★★★

MEISTERWERK Super Mario World hält viele Geheimnisse bereit und motiviert für Wochen. BILD: N-ZONE

Alle erhältlichen Virtual-Console-Titel auf einen Blick

Titel	System	Erschienen	Wertung	Preis	CL	GC	WF
Alien Crush	Turbografx	1989	★★	600	X	X	X
Altered Beast	Mega Drive	1990	★	800	X	X	X
Baseball	NES	1985	★★	500	X	X	X
Biohazard Battle	Mega Drive	1992	★★	800	X	X	X
Bomberman '93	Turbografx	1992	★★★★	600	X	X	X
Bonanza Bros.	Mega Drive	1991	★★	800	X	X	X
Bonk's Adventure	Turbografx	1990	★★★	600	X	X	X
Chew-Man-Fu	Turbografx	1990	★★	600	X	X	X
Columns	Mega Drive	1990	★★★	800	X	X	X
Comix Zone	Mega Drive	1995	★★★	800	X	X	X
Donkey Kong	NES	1986	★★	500	X	X	X
Donkey Kong Country	SNES	1994	★★★★★	800	X		
Donkey Kong Jr.	NES	1987	★★	500	X	X	X
Double Dungeons	Turbografx	1989	★★	600	X	X	X
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine	Mega Drive	1993	★★★	800	X	X	X
Dungeon Explorer	Turbografx	1989	★★	600	X	X	X
Ecco the Dolphin	Mega Drive	1992	★★★	800	X	X	X
Excite Bike	NES	1986	★★★	500	X	X	X
F-Zero	SNES	1992	★★★★	800	X	X	
Galaga	NES	1988	★	500	X	X	X
Gain Ground	Mega Drive	1991	★★★	800	X	X	X
Golden Axe	Mega Drive	1990	★★★	800	X	X	X
Gradius	NES	1986	★★★★	500	X	X	X
Gunstar Heroes	Mega Drive	1993	★★★★★	800	X	X	X
Ice Hockey	NES	1988	★★	500	X	X	X
Kid Icarus	NES	1987	★★	500	X	X	X
Kirby's Adventure	NES	1993	★★★	500	X	X	X
Mario Bros.	NES	1983	★★	500	X	X	X
Military Madness	Turbografx	1989	★★★	600	X	X	X
Mario Kart 64	N64	1996	★★★★★	1000	X	X	
Motoroader	Turbografx	1989	★★	600	X	X	X
New Adventure Island	Turbografx	1992	★★★	600	X	X	X
Pinball	NES	1986	★	500	X	X	X
R-Type	Turbografx	1991	★★★★★	800	X	X	X
R-Type III: The Third Lightning	SNES	1994	★★★★★	800	X	X	
Ristar	Mega Drive	1994	★★★	800	X	X	X
Sim City	SNES	1992	★★★★	800	X	X	
Soccer	NES	1987	★	500	X	X	X
Soldier Blade	Turbografx	1992	★★★★	600	X	X	X
Solomon's Key	NES	1990	★★★	500	X	X	X
Sonic the Hedgehog	Mega Drive	1991	★★★★	800	X	X	X
Space Harrier II	Mega Drive	1990	★★	800	X	X	X
Streets of Rage	Mega Drive	1991	★★★	800	X	X	X
Super Castlevania IV	SNES	1991	★★★★	800	X	X	
Super Ghouls 'n Ghosts	SNES	1992	★★★★	800	X	X	
Super Mario 64	N64	1996	★★★★★	1000	X	X	
Super Mario Bros.	NES	1987	★★★	500	X	X	X
Super Mario World	SNES	1992	★★★★★	800	X	X	
Super Probotector Alien Rebels	SNES	1992	★★★★★	800	X	X	
Super Star Soldier	Turbografx	1990	★★★	600	X	X	X
Super Street Fighter II: World Warrior	SNES	1991	★★★★	800	X	X	
Sword of Vermillion	Mega Drive	1991	★★★	800	X	X	X
Tennis	NES	1986	★★	500	X	X	X
The Legend of Zelda	NES	1987	★★★	500	X	X	X
The Legend of Zelda: Ocarina of Time	N64	1998	★★★★★	1000	X	X	
Toe Jam & Earl	Mega Drive	1991	★★★	800	X	X	X
Urban Champion	NES	1987	★★	500	X	X	X
Vigilante	Turbografx	1988	★★	600	X	X	X
Victory Run	Turbografx	1989	★★	600	X	X	X
Wario's Woods	NES	1994	★★★	500	X	X	X
Xevious	NES	1988	★★	500	X	X	X
Zelda II: The Adventure of Link	NES	1988	★★★	500	X	X	X
Zelda: Ocarina of Time	N64	1998	★★★	1000	X	X	

Erklärungen: **CL** = Classic Controller **GC** = GameCube-Controller **WF** = Wii-Fernbedienung

Hallo, liebe Leser!

Und noch immer warte ich auf die erste limitierte Wii-Konsole. DS-Besitzer wissen langsam nicht mehr, wo sie die Kohle für die Sky-Pirate-Edition oder die neue Gyakuten-Saiban-4-Box auftreiben sollen und Wii-Besitzer gehen leer aus. Oder etwa nicht? Wir stellen euch in diesem Monat endlich die *Legend of Zelda: Twilight Princess Limited Edition* vor, die in einer kleinen Stückzahl von 7.000 Exemplaren in den USA veröffentlicht wurde. Zusätzlich widmen wir uns dem Thema Merchandise, in diesem besonderen Fall einem Soundtrack zu *Super Mario 64*. Und für alle N64-Fans schließen wir unser kleines Special rund um Nintendos 64-Bitter ab. Viel Spaß beim Lesen, Stöbern und Sammeln!

SASCHA DOWIDAT
30, Freier Redakteur

N64 – Donkey Kong, Mario und die Macht!

In der letzten Ausgabe haben wir euch die Color Editions des N64 vorgestellt – diesmal stehen die Bundles im Mittelpunkt. Als Promotion hat Nintendo in Deutschland insgesamt drei verschiedene Pakete geschnürt, um die N64-Verkäufe anzukurbeln. Das Pack aus *Mario 64* und limitierter Konsole kennt ihr schon aus der letzten Ausgabe, aber darüber hinaus nutzte Nintendo die Popularität zugkräftiger Lizenzen wie *Star Wars* und *Donkey Kong* für seine Marketing-Strategien. Als 1999 nach über 20 Jahren erstmals wieder das *Star Wars*-Logo über die Kinoleinwände flimmerte, erschien zeitgleich der Pod-Racer *Star Wars Episode 1 – Racer* für das N64 in einem stylischen schwarzen Bundle. Kurze Zeit später kam auch das *Donkey Kong*-Pack in den Handel, das neben *Donkey Kong 64* und einem schwarzen N64 auch ein Expansion Pack enthielt. Obwohl die Bundles limitiert waren und im guten Zustand selten geworden sind, bleiben die Preise moderat.

N64 – Bundles

Inhalt: Konsole, Controller, Spiel (im Fall von *Donkey Kong* inkl. Expansion Pack)
Stückzahl: ..... Unbekannt
Preisspanne: ..... 25 bis 50 Euro
Erscheinungsland: ..... Deutschland
Veröffentlichungsgrund: Promotion-Bundles für *Star Wars Racer, Donkey Kong*
Wo erhältlich: ..... Frei verkäuflich
Seltenheitsfaktor: ..... Niedrig

TRIO Insgesamt gab es drei Bundles in Deutschland. BILDER: BENJAMIN ECKHARDT

BILD: N-ZONE

Neu im Handel

BILDER: CAPCOM

Gyakuten Saiban 4 Limited Edition (DS)

Schon bei seinem ersten Auftritt auf dem DS hatte der smarte Phoenix für Sammler eine Limited Edition im Gepäck. Wenn Mitte April in Japan sein erstes DS-exklusives Abenteuer erscheint, steht das Urteil für Freunde exklusiver Packs fest: Kaufen! Denn das vierte Abenteuer kommt ebenfalls in einer limitierten Box in den Handel. Mit speziellen Kopfhörern, einer Phoenix-Wright-Enzyklopädie und einer Anime-DVD seid ihr bestens für den Schlagabtausch im Gerichtssaal gerüstet. Da schon die Limited Edition von *Phoenix Wright: Ace Attorney* rasend schnell ausverkauft war, und die Popularität des jungen Verteidigers dank weltweitem Release zugenommen hat, ist eine Vorbestellung beim Importhändler eures Vertrauens ratsam. Ein Preis steht zum jetzigen Zeitpunkt allerdings noch nicht fest.

Inhalt: ..... *Gyakuten Saiban 4*, Kopfhörer, Enzyklopädie, Anime-DVD, Box
Stückzahl: ..... Unbekannt
Preisspanne: ..... Unbekannt
Erscheinungsland: ..... Japan
Veröffentlichungsgrund: ..... Release von *Gyakuten Saiban 4*
Wo erhältlich: ..... Frei verkäuflich
Seltenheitsfaktor: ..... Mittel

Eure Schmuckstücke

BILD: TARGET

The Legend of Zelda: Twilight Princess Limited Edition Box

Wir haben sie in der letzten Ausgabe schon angekündigt: *The Legend of Zelda: Twilight Princess Limited Edition*. Allerdings werdet ihr Links neuestes Abenteuer in dem Set vergebens suchen, denn vom Spiel fehlt jede Spur. Dafür beinhaltet die auf 7.000 Boxen limitierte Edition den offiziellen Soundtrack zu *Twilight Princess*, das Master-Schwert Maßstab 1:6 Scala Replica, den Hylian-Schild Maßstab 1:6 Scala Replica und ein Echtheitszertifikat – und das zum Schnäppchenpreis von knapp 40 Dollar.

Eine schmucke Box, die in den USA mittlerweile überall ausverkauft ist und in Deutschland nur noch bei Internet-Auktionshäusern auftaucht. Dafür ist der Preis im Vergleich zu den restlichen *Zelda*-Boxen mit 100-150 Euro noch vergleichsweise günstig, allerdings fehlt auch das Spiel.

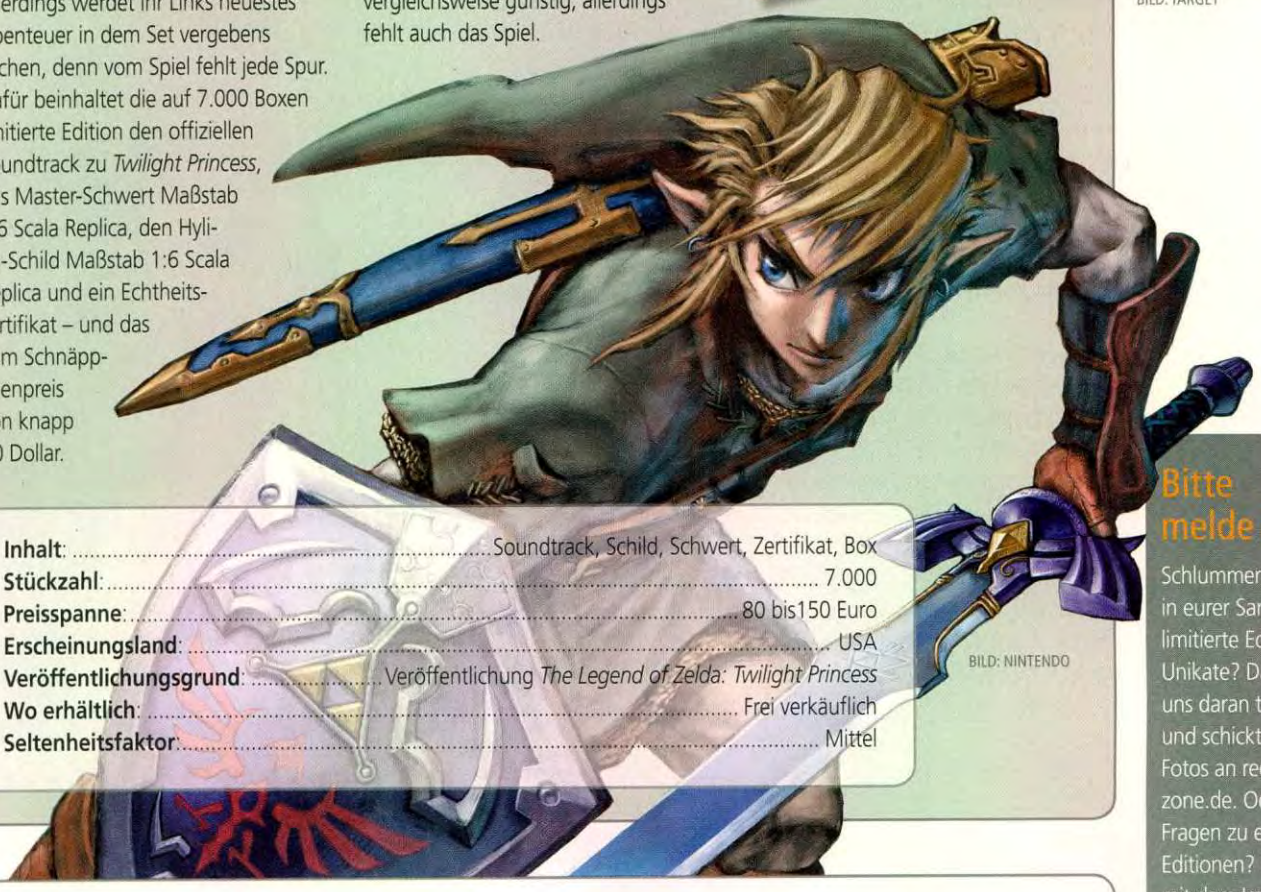


BILD: NINTENDO

Inhalt:	Soundtrack, Schild, Schwert, Zertifikat, Box
Stückzahl:	7.000
Preisspanne:	80 bis150 Euro
Erscheinungsland:	USA
Veröffentlichungsgrund:	Veröffentlichung *The Legend of Zelda: Twilight Princess*
Wo erhältlich:	Frei verkäuflich
Seltenheitsfaktor:	Mittel

Super Mario 64 – Offizieller Soundtrack

Nicht nur Konsolen sind begehrte Sammlerobjekte, auch Merchandise ist unter Nintendo-Fans sehr begehrt.

Björn Rösel hat eine sehr schöne Soundtrack-CD zu Marios erstem 3D-Auftritt *Super Mario 64* in seiner Sammlung. Unklar ist allerdings, woher die CD stammt. Die meisten offiziellen Soundtracks, beispielsweise zu *Ocarina of Time* oder *Majora's Mask* wurden an Club-Nintendo-Mitglieder vergeben. Nach Auflösung des Clubs ist es schwieriger geworden, Soundtracks zu Spielen zu bekommen, da diese nur noch vereinzelt zu Promotion-Zwecken eingesetzt werden. Ihr habt noch mehr Soundtracks, wisst, woher sie stammen, oder nennt andere Merchandising-Artikel euer Eigen? Dann ab mit Fotos und Informationen an redaktion@n-zone.de!

BILD: BJÖRN RÖSEL

Inhalt:	CD
Stückzahl:	Unbekannt
Preisspanne:	5 bis 15 Euro
Erscheinungsland:	Deutschland
Veröffentlichungsgrund:	Promotion *Mario 64*
Wo erhältlich:	Club Nintendo
Seltenheitsfaktor:	Niedrig

Bitte melde dich!

Schlummern auch in eurer Sammlung limitierte Editionen oder Unikate? Dann lasst uns daran teilhaben und schickt uns eure Fotos an redaktion@n-zone.de. Oder habt ihr Fragen zu einzelnen Editionen? Probleme mit dem Importieren? Dann zögert nicht und schickt uns eine Mail. Für die nächste Ausgabe suchen wir alle Merchandising-Artikel, die es rund um das Thema Nintendo gibt. Uhren, T-Shirts, Soundtracks, Brettspiele, Tassen – egal was, Hauptsache es steht Nintendo drauf. Habt ihr Fotos davon? Dann ab damit an die obige Adresse. Bitte habt Verständnis dafür, dass alle Angaben ohne Gewähr und die Preise immer abhängig vom Zustand der Geräte sind.

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf den nächsten drei Seiten findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps, die euch garantiert weiterhelfen.

SASCHA DOWIDAT
30, Freier Redakteur

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch weiter:

0900/1 101 951

Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

The Legend of Zelda: Twilight Princess

TIPPS | Unendlich Bomben und Pfeiler

Jetzt könnte es kompliziert werde – es gibt eine Möglichkeit, in *Zelda Twilight Princess* unendlich viele Bomben und Pfeile zu bekommen. Allerdings ist der Weg bis dahin nicht ganz einfach. Wie ihr in den Genuss kommt, zeigen wir euch in einer kurzen Anleitung.

1. Geht zum Hylia-See, verwandelt euch in einen Wolf und heult die Melodie an der Pflanze.

2. Spielt nun das Flugspiel, fliegt gegen eine Wand und stürzt ab.

3. Im Gespräch mit dem Vogel verneint ihr die Frage.

4. Setzt nun den folgenden Enterhaken-Glitch ein: Rüstet euch oberhalb des Hylia-Sees mit der Zora-Rüstung aus und schwimmt unter Wasser links am Rand entlang. Zielt im Schwimmen mit dem Enterhaken auf die euch gegenüberliegende Wand und haltet den Control-Stick nach links gedrückt. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, rutscht ihr nun die Felswand hinein und könnt in völliger Leere in Richtung Wasserfall schwimmen. Schwimmt so weit, bis ihr aus dem See fallt und euch auf dem Steg wiederfindet.

5. Nun seid ihr wieder ein Mensch und antwortet auf die Frage, ob ihr das Spiel erneut spielen möchtet, mit Ja.

6. Jetzt fliegt erneut gegen die Wand und stürzt mit dem Vogel ab. Nun wackelt das Bild seltsam hin und her.

7. Verwandelt euch in einen Wolf und springt nach links, rechts oder hinter euch nach unten.

8. Nun sollte sich die Musik geändert haben und vor euch sind Tonkrüge zu sehen.

9. Springt zu einer Seite nach unten, aber nicht ins Wasser.

10. Jetzt fahrt ihr als zerstückelter Wolf mit dem Kanu den Wasserfall im Hylia-See nach unten.

11. Zora sagt: „Gut gemacht" und fragt, ob ihr noch einmal fahren wollt.

12. Bezahlt 20 Rubine und ihr seid als Wolf im Kanuverleih.

13. Von hier aus könnt ihr euch warpen und in einen Menschen zurückverwandeln.

Habt ihr alles richtig gemacht, verfügt ihr nun über unendlich Bomben und Pfeile!

VORBILDLICH Die Cheateingabe sollte immer so einfach sein. BILD: N-ZONE

Gottlieb Pinball Classics

CODES | Neue Tische

Selbst Hardcore-Flipperfans werden sich an einigen Tischen in Gottliebs Spielhalle die Finger wund flippern. Damit es nicht zu Verschleißerscheinungen kommt, greifen wir ein und zeigen euch einige Codes, mit denen ihr zumindest zu Trainingszwecken einige der Flipper freischalten könnt. Damit seid ihr für die Gottlieb Challenge bestens gerüstet, in der ihr die einzelnen Flippertische dauerhaft freischalten könnt. Viel Spaß bei dem nostalgischen Flippervergnügen.

BLACK HOLE Einer der ersten Flipper mit zwei Ebenen. BILD: N-ZONE

UNO	Freispielmodus für Flipper Ace High freischalten
LIS	Freispielmodus für Flipper Black Hole freischalten
NYC	Freispielmodus für Flipper Central Park freischalten
HOT	Freispielmodus für Love Meter freischalten
HEF	Freispielmodus für Flipper Playboy freischalten
PBA	Freispielmodus für Flipper Strikes and Spares freischalten
PGA	Freispielmodus für Flipper Tee'd Off freischalten
BIG	Freispielmodus für Flipper Xolten freischalten
WGR	Auszahlungs-Modus freigespielt
BZZ	Optionaler Drall freigespielt
CKF	Erscheinungsbild der Kugel freigespielt

Classic Cheat

SSX On Tour

CODES | Alles neu auf der Piste

Die Wintersportsaison ist im vollen Gange – das zeigt nicht nur der Release von *SSX Blur*. Passend zur Jahreszeit haben wir aber auch noch einige Cheats für GameCube-Boarder, die in *SSX on Tour* die Pisten bevölkern. Um neue Klamotten, Levels, Filme oder einfach mehr Boost zu bekommen, müsst ihr im Cheat-Menü folgende Codes eingeben.

BITTE BEACHTEN Diese Stunts nicht in der freien Natur nachmachen! BILD: N-ZONE

FLYTHREADS	Alle Klamotten
BACKSTAGEPASS	Alle Levels
THEBIGPICTURE	Alle Filme
ROADIEROUNDUP	Charaktere freischalten
MOREFUNTHANONE	Mitch Koobski freischalten
LOOTSNOOT	Mehr Geld
ZOOMJUICE	Unendlich Boost
JACKALOPESTYLE	Monster Tricks
LETSPARTY	Schneeballschlacht
POWERPLAY	Bessere Statistiken

Gradius (Virtual Console)

UNKLUG Verbratet den Cheat nicht gleich im ersten Level. BILD: N-ZONE

CHEAT | Volle Bewaffnung

Es hat sich nichts geändert – auch auf der Virtual Console funktioniert der gute alte Konami-Cheat hervorragend. Leider nur ein Mal pro Spiel. Um eurer Schiff mit voller Bewaffnung auszustatten, pausiert das Spiel und gebt anschließend folgende Tastenkombination ein.

↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, 1, 2

Volle Bewaffnung

CHEATREGISTER

Hier findet ihr sämtliche Cheats der letzten sechs Ausgaben.

Titel	Ausgabe
Wii	
Call of Duty 3	03/07
Far Cry: Vengeance	03/07
Marvel: Ultimate Alliance	03/07 / 04/07
The Legend of Zelda: The Twilight Princess	01/07 / 02/07 / 03/07 / 04/07
Tony Hawk's Downhill Jam	02/07 / 03/07
GameCube	
Ab durch die Hecke	12/06
Animal Crossing	02/07
Cars	11/06
Die Sims	01/07
Die Sims 2: Haustiere	01/07
LEGO Star Wars II	11/06
Metroid Prime 2: Echoes	02/07
Monster House	12/06
Need for Speed: Carbon	02/07
Need for Speed Underground	12/06
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	01/07
Resident Evil 4	12/06
SpongeBob Schwammkopf: Die Kreatur aus der Krossen Krabbe	02/07
Sonic Heroes	04/07
Super Smash Bros. Melee	12/06
The Legend of Zelda: The Wind Waker	01/07
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07
True Crime: Streets of L.A.	11/06
Game Boy	
Cars	11/06
Fluch der Karibik 2	12/06
Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie	01/07
Pokémon Smaragd & Pokémon Feuerrot	01/07 / 04/07
Nintendo DS	
Animal Crossing	12/06
Cars	11/06
Fluch der Karibik	12/06
New Super Mario Bros.	03/07
Phoenix Wright: Ace Attorney	02/07
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	02/07
Tony Hawk's Downhill Jam	04/07
Worms: Open Warfare	04/07
N64	
Super Mario 64	11/06

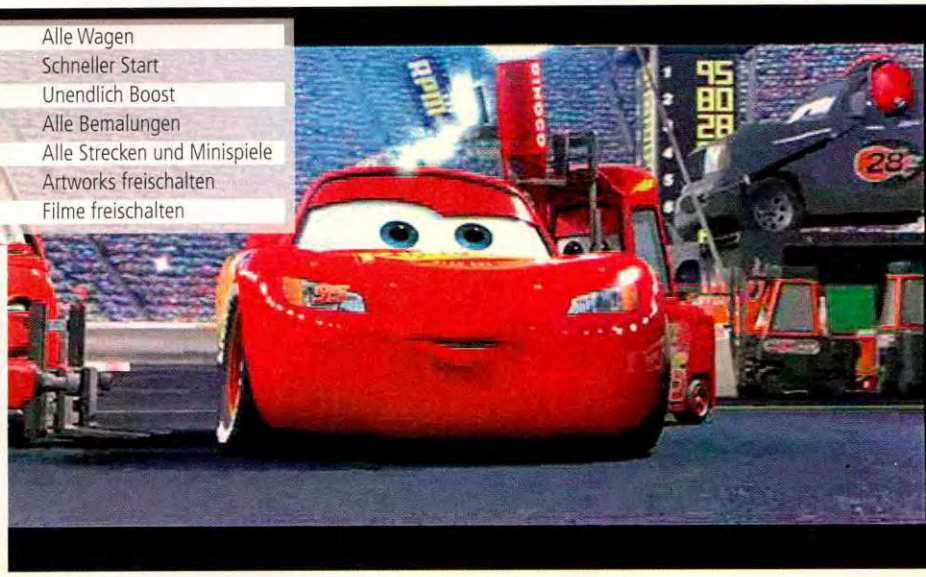
Cars

CODES | Strecken, Wagen und Co.

Hier noch ein paar Codes zu dem Spiel zu Disney's Animationsstreifen *Cars*. Gebt die Cheats im entsprechenden Menü ein.

YAYCARS	Alle Wagen
IMSPEED	Schneller Start
VROOOOM	Unendlich Boost
R4MONE	Alle Bemalungen
MATTL66	Alle Strecken und Minispiele
CONC3PT	Artworks freischalten
WATCHIT	Filme freischalten

CHARAKTERE Im Nu sind alle Wagen freigeschaltet. BILD: N-ZONE


VORGESCHMACK Die Videos aus dem neuesten computeranimierten Disneystreifen machen Lust auf mehr. BILD: N-ZONE

Leser fragen, N-ZONE hilft!

Hier stehen wir euch mit Rat und Tat zur Seite und werden die meistgestellten Fragen beantworten. Schreibt eure Fragen mit einer präzisen Beschreibung eures Problems einfach an redaktion@n-zone.de.

Spectrobes (DS)

Das *Spectrobes*-Fieber greift um sich – aus diesem Grund gibt es in diesem Monat ein kleines Special zu Disneys *Pokémon*-Konkurrenten. Wir können leider nicht alle Anfragen beantworten, haben uns aber die wichtigsten Fragen herausgegriffen, um euch den Einstieg in die Welt der Spectrobes zu erleichtern. Viel Spaß beim Sammeln.

Hallo N-ZONE-Team,
ich habe eine Frage zu *Spectrobes* für den DS. Bring es mir etwas, wenn ich Mineralien zu 100 Prozent freilege. Und wie grabe ich die Steine am schnellsten aus?
Vielen Dank für eure Hilfe, Tobias Franke

N-ZONE: Hallo Tobias,
unserer Erkenntnis nach bringt es nichts, die Mineralien zu 100 Prozent auszugraben, da der Zeitaufwand hierfür meist sehr hoch ist. Die beste Strategie beim Mineraliensammeln ist, sie mit schnellen Stylusbewegungen freizulegen und dabei die Energieleiste des Minerals im Auge zu behalten. Wenn du die Form nicht erkennst, nutze den R-Button und sie wird sichtbar. Mit etwas Übung solltest so in der Lage sein, Mineralien innerhalb von 5-10 Sekunden zu 97-99 % freizulegen.

Hallo N-ZONE,
wie finde ich am schnellsten die Mineralien zum Aufleveln der Spectrobes? Und wo lohnt sich die Suche am meisten?
Gruß, Christian Rücker

BILD: N-ZONE

N-ZONE: Hallo Christian, bei der Suche nach Mineralien solltest du bedenken, dass nicht alle Spectrobes alle Fossilien und Mineralien finden. Häufiges Wechseln kann sich auszahlen. Darüber hinaus solltest du auf den Radius deines Spectrobes achten, das erleichtert die Suche ungemein. Grundsätzlich finden sich Mineralien häufig in der Nähe von Gesteinsformationen, in der Nähe von Felswänden und in den versteckten Ecken der Areale. Ein besonders guter Planet, um auf Mineralienjagd zu gehen, ist der Wüstenplanet Nessa, dort gibt es Ruinen, die sich hervorragend zur Suche eignen.

Hallo N-ZONE-Team,
ich habe mir *Spectrobes* gekauft und würde gerne wissen, ob es noch mehr als drei Entwicklungsstufen gibt? Könnt ihr mir verraten, wie ich meine Spectrobes am schnellsten zur Tertiärform entwickle?
Gruß, Lisa-Maria Schütt

N-ZONE: Hallo Lisa-Maria, es gibt insgesamt nur drei Entwicklungsstufen der Spectrobes, Primär-, Sekundär- und Tertiärform – mehr nicht. Um deine Spectrobes schnell zu entwickeln, braucht es viel Geduld und Pflege der Spectrobes im Inkubator. Einen Meistertrick, um den Prozess zu beschleunigen, haben wir bisher noch nicht gefunden, da die Entwicklung je nach Spectrobe von unterschiedlichen Faktoren wie beispielsweise dem Angriffslevel abhängig ist. Du solltest versuchen, dein Spectrobe mit vielen Mineralien zu füttern, und nicht vergessen, es regelmäßig zu streicheln. Die Spectrobes benötigen einige Zeit, um sich weiterzuentwickeln. Viel Erfolg!

PRIMÄRFORM In der ersten Entwicklungsstufe heißt dieses Spectrobe Zoza und wirkt mit seinen Schlappohren recht niedlich.

SEKUNDÄRFORM Das Spectrobe hat sich zu einem ernstzunehmenden Monster mit dem Namen Zozane weiterentwickelt.

TERTIÄRFORM Nach viel Zuwendung im Labor steht schließlich eine ausgewachsene Kreatur mit dem Namen Zozanero vor euch!

Liebes N-ZONE-Team,
ich spare mir die Lobhudelei, wie toll ihr seid, und komme schnell zum Punkt: Bei *Spectrobes* liegen Sammelkarten zum Freischalten der Monster bei. Kann ich zusätzliche Karten auch käuflich erwerben?
Gruß aus Berlin, Timo

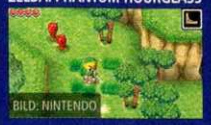
N-ZONE: Hallo Timo, wir nehmen das Lob gerne an. ;-) Und können dir natürlich auch Infos zu den Karten geben. Zu Beginn werden die Karten nur in den *Spectrobes*-Spielen erhältlich sein. Allerdings gibt es zwei Ausnahmen: So wird unserer Schwesterzeitschrift Kids Zone, die am 18. April im Handel erscheint, eine ganz spezielle Power-Up-Karte beiliegen, zum anderen gibt es bei folgenden Fachhändlern beim Kauf von *Spectrobes* ein zusätzliches Dreier-Pack dazu. Um den Nachschub zu sichern, werden auch in Zukunft weitere Karten veröffentlicht.

Deutschland:
Amazon.de, Flashpoint AG, Expert, Gamestop, Hoffmann Interaktiv, Karstadt, MSH Playcom, Quelle, real,-, TMI, Toys`R´Us, Vedes, Weltbild
Schweiz: **Waldmeier**
Österreich: **EA**

BILD: DISNEY INTERACTIVE STUDIOS

DVD Abspielbar auf PS3, PS2, Xbox, Xbox 360, PCs mit DVD-Drive, DVD-Playern

N-ZONE



05/2007 DVD: Inhalt

Seite 1:

N-ZONE

Thema des Monats
Fire Emblem: The Goddess of Dawn (Wii)
Kapitel 1: Die Geschichte
Kapitel 2: Das Gameplay
Kapitel 3: Die Charaktere
Kapitel 4: Die RPG-Elemente

Vorschau
Cooking Mama: Cook Off (Wii)
Diddy Kong Racing DS (DS)
Eledees (Wii)
Elite Beat Agents (DS)

Test
Avatar: Der Herr der Elemente (Wii, GC)
Avatar: Der Herr der Elemente (DS)
Harvest Moon DS (DS)
Hotel Dusk: Room 215 (DS)
Phoenix Wright: Justice for All (DS)
SSX Blur (Wii)
Theme Park (DS)

Bonus
Dr. Kawashima: Der TV-Spot (Making-of)
Konzert: Escape Hawaii
Leserkurzfilm: Auf der Suche
Studio-Tour: Anno 1701 (DS)

Spiel-Trailer
Anno 1701
Bomberman Land Touch!
Eledees
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer
Super Mario Galaxy
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

Seite 2:

PLAYZONE

Vorschau
God of War II (PS2)
God of War II: Demo-Intro
Rogue Galaxy (PS2)

Test
Blazing Angels: Squadrons of WWII (PS3)
Call of Duty 3 (PS3)
Def Jam: Icon (PS3)
Der Pate: Die Don-Edition (PS3)
F.E.A.R. (PS3)
Fight Night Round 3 (PS3)
Full Auto 2: Battlelines (PS3)
Gran Turismo HD Concept (PS3)
Lumines Plus (PS2)
Marvel Ultimate Alliance (PS3)
NBA 2K7 (PS3)
NBA Street Homecourt 2007 (PS3)
Need for Speed Carbon (PS3)
NHL 2K7 (PS3)
Sonic the Hedgehog (PS3)
Tekken 5: Dark Resurrection (PS3)
Tony Hawk's Project 8 (PS3)
Untold Legends – Dark Kingdom (PS3)
Virtua Fighter 5 (PS3)
Virtua Tennis 3 (PS3)

XBOX-ZONE

Vorschau
Monster Madness (X360)
Two Worlds (X360)

Test
Ghost Recon AW 2 (X360)
Xiaolin Showdown (Xbox)

Bonus
Ghost Recon AW 2 (Making-of Teil 3)

Spiel-Trailer
Forza Motorsport 2

Nicht zum Weiterverkauf! Not for re-sale!
Auf dieser DVD befinden sich redaktionelle Beiträge von PLAYZONE, N-ZONE und XBOX-ZONE.

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

© 2007 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

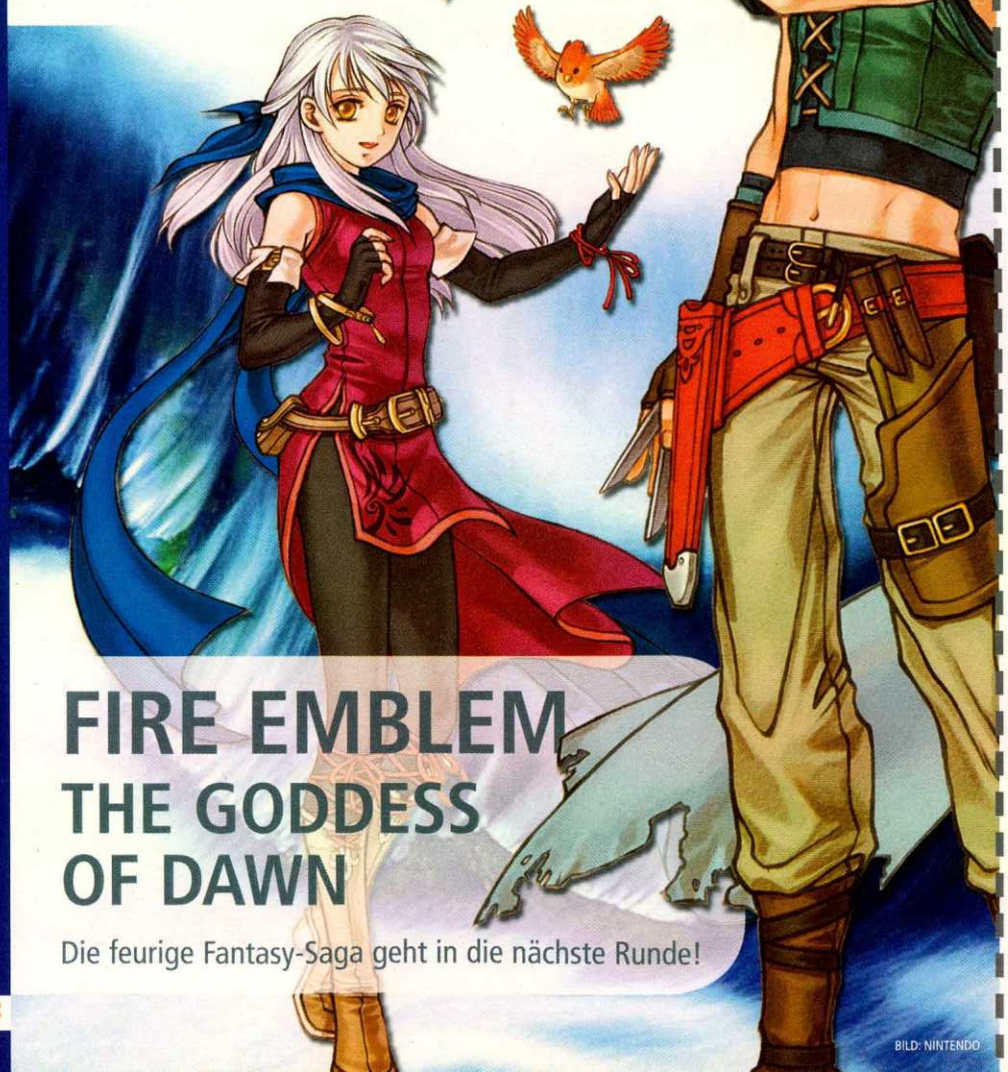
Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, wie z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

N-ZONE 05/2007 Fire Emblem: The Goddess of Dawn • SSX Blur • Super Mario Galaxy

COMPUTEC MEDIA

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO

N-ZONE



FIRE EMBLEM THE GODDESS OF DAWN

Die feurige Fantasy-Saga geht in die nächste Runde!

BILD: NINTENDO

Plus-Abonnenten finden hier das Cover unserer Doppel-DVD zum Ausschneiden.

DVD-COVER

mobileunlimited
Easy Handy Games

*4,99 EUR/SMS inkl. VF D2 Transportanteil 0,12 EUR/SMS, zzgl. T-Mobile Transportanteil 0,12 EUR/SMS. Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber an.

www.mobileunlimited.de

Gangstar: Crime City™ als Handy-Spiel!

Das ultimative Gangster-Erlebnis auf Ihrem Handy, mit unglaublicher Bewegungs- und Handlungsfreiheit!
Jetzt für dein Handy!

GAME-CODE: **31**

Kompatible Handys:
LG C: 3310 3320 3380 KG 800; **Motorola** E398 KRAZR-K1 PEBL V6 RAZR V3 RAZR V3i RAZR V3x SLVR L2 SLVR L6 SLVR L7 V220 V300 V360 V400 V500 V525 V550 V600 **Nokia:** 3100 3120 3220 3510i 3650 5140(i) 5300 6020 6030 6100 6111 6131 6230 6230i 6233 6234 6280 6600 6610(i) 6630 6670 6680 7250(i) 7260 7370 7610 7650) N70 **Samsung:** D500 D600 D800 D820 D830 D900 E360 E630 E700 E720 E800 E810 E860v E900 **Siemens:** C65 C75 CX65 M65 S65 **SonyEricsson:** F500i K300i K310i K500i K600i K610i K700(i) K750i K800i T610 T630 V630i V800 W300i W550i W600i W800i W810i W850i Z520i Z600

Sende:
ULTO + Code
an 81130*
Beispiel: **ULTO 31**

Kein Abo!
Eine SMS pro Game

Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent™

GAME-CODE: **34**

Der vierte Teil des Referenztitels im Stealth-Action-Genre wartet mit einem Doppelagent-Konzept auf Sie!

Kompatible Handys:
LG C: 3310 3320 3380 KG 800 **Motorola:** E398 KRAZR-L1 PEBL V6 RAZR V3.i.x SLVR: L2 L6 L7 V:220 300 360 400 500 525 550 600 620 635 **Nokia:** 3100 3120 3220 3510i 3650 5140(i) 5300 6020 6030 6100 6111 6131 6220 6230 6230i 6233 6234 6260 6270 6280 6600 6610(i) 6630 6670 6680 7250(i) 7260 7370 7610 7650 N70 **Samsung:** D500 D600 D800 D830 D900 E360 E630 E700 E720 E800 E810 E860v E900 **Siemens:** E900 C65 C75 CX65 M65 S65 S75 **SonyEricsson:** F500i K300i K310i K500i K600i K610i K700(i) K750i K800i T610 T630 V630i V800 W300i W550i W600i W800i W810i W850i Z520i Z600 **Weitere Modelle auf mobileunlimited.de**

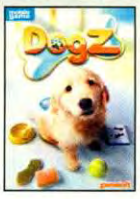
Tennis Open 2007 feat. Lleyton Hewitt

GAME-CODE: **36**

Spielen Sie mit Lleyton Hewitt in der Welt des Profi-Tennis und werden Sie Nummer 1 in der Weltrangliste!

Kompatible Handys:
LG: C3310 C3320 C3380 KG 800 **Motorola:** E398 KRAZR-K1 PEBL V6 RAZR V3 RAZR V3i RAZR V3x SLVR L2 SLVR L6 SLVR L7 V220 V300 V360 V400 V500 V525 V550 V600 **Nokia:** 3100 3120 3220 3510i 3650 5140(i) 5300 6020 6030 6100 6111 6131 6230 6230i 6233 6234 6260 6280 6600 6610(i) 6630 6670 6680 7250(i) 7260 7370 7610 7650 N70 **Samsung:** D500 D600 D800 D820 D900 E360 E630 E700 E720 E800 E810 E860v E900 **Siemens:** C65 C75 CX65 M65 S65 **SonyEricsson:** F500i K300i K310i K500i K600i K610i K700(i) K750i K800i T610 T630 V630i V800 W300i W550i W600i W800i W810i W850i Z520i Z600 **Weitere Modelle auf mobileunlimited.de**

Dogz



GAME-CODE: **38**

Jetzt können Sie endlich einen eigenen Hund haben - ihn füttern, streicheln, neue Tricks beibringen ... und das alles auf Ihrem Handy!

Kompatible Handys:
LG: C3310 C3320 C3380 KG 800 **Motorola:** E398 KRAZR-K1 PEBL V6 RAZR V3 RAZR V3i RAZR V3x SLVR L2 SLVR L6 SLVR L7 V220 V300 V360 V400 V500 V525 V550 V600 **Nokia:** 3100 3120 3220 3510i 3650 5140(i) 5300 6020 6030 6100 6111 6131 6220 6230 6230i 6233 6234 6260 6270 6280 6600 6610(i) 6630 6670 6680 7250(i) 7260 7370 7610 7650 N70 **Samsung:** D500 D600 D800 D830 D900 E360 E700 E720 E800 E810 E860v E900 **Siemens:** C65 C75 CX65 M65 S65 **SonyEricsson:** F500i K300i K310i K500i K600i K610i K700(i) K750i K800i T610 T630 V630i V800 W300i W550i W600i W800i W810i W850i Z520i Z600 **Weitere Modelle auf mobileunlimited.de**

King Kong Pinball

GAME-CODE: **39**

Dieser packende Flipper versetzt Sie in die Welt von King Kong und ermöglicht es Ihnen den Film aus einer neuen Perspektive zu erleben.

Kompatible Handys:
LG: C3310 C3320 C3380 KG 800 **Motorola:** E398 PEBL V6 RAZR V3 RAZR V3i RAZR V3x SLVR L2 SLVR L6 SLVR L7 V220 V300 V360 V400 V500 V525 V550 V600 V620 V635 **Nokia:** 3100 3120 3220 3510i 3650 5140(i) 5300 6020 6030 6100 6111 6131 6220 6230 6230i 6233 6234 6260 6270 6280 6600 6610(i) 6630 6670 6680 7250(i) 7260 7370 7610 7650 N-Gage (QD) N70 N80 **Samsung:** D500 D600 D800 D820 D830 D900 E360 E630 E700 E720 E800 E810 E860v E900 **Siemens:** C65 C75 CX65 M65 S65 **SonyEricsson:** F500i K300i K310i K500i K600i K610i K700(i) K750i K800i T610 T630 V630i V800 W300i W550i W600i W800i W810i W850i Z520i Z600 **Weitere Modelle auf mobileunlimited.de**

Gangstar: Crime City(TM) © 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, the Gameloft logo and Gangstar: Crime City are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Dogz © 2006 Gameloft. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlicht von Gameloft unter Lizenz von Ubisoft Entertainment. Dogz, Ubisoft und das Ubisoft-Logo sind eingetragene Marken der Ubisoft Entertainment in den U.S.A. und/oder anderen Ländern. Gameloft und das Gameloft-Logo sind eingetragene Marken von Gameloft in den U.S.A. und/oder anderen Ländern. King Kong Pinball © 2005 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries. Universal Studios' King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent(TM) © 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Under license by Ubisoft Entertainment. Ubisoft, Ubisoft logo, Splinter Cell Double Agent and Sam Fisher are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Tennis Open 2007 feat. Lleyton Hewitt © 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.

ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! Unter allen Einsendern werden fünf Nintendo-Wii-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzt du oder willst du kaufen?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Microsoft Xbox	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Core	❑	❑	❑
Sony PlayStation/PSone	❑	❑	❑
Sony PlayStation 2	❑	❑	❑
Sony PSP	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (20 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (60 GByte)	❑	❑	❑
Nintendo GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
Nintendo DS Lite	❑	❑	❑
Nintendo Wii	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Spiele und DVD-Filme gedenkst du in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme

4. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Vorschau: Mario Strikers Charged (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Super Mario Galaxy (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Super Paper Mario (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Spider-Man 3 (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Zelda Phantom Hourglass (DS)	___	❑	❑	❑
Reportage: Die erste Welle	___	❑	❑	❑
Test: Medal of Honor Vanguard (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: SSX Blur (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2 (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Blazing Angels (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Hotel Dusk: Room 215 (DS)	___	❑	❑	❑
Importtest: Fire Emblem (Wii)	___	❑	❑	❑

5. Wie nutzt du die N-ZONE-DVD?

❑ Kann sie leider nicht nutzen
❑ Verwende normalen DVD-Player
❑ Ich sehe sie mir bei Freunden an.
❑ Spiele sie auf der PS2/Xbox ab
❑ Nutze PC mit DVD-Laufwerk

6. Welche Schulnote erhält die DVD?
Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Gesamtnote: _____ Thema des Monats: _____
Vorschau: _____ Test: _____
Bonus: _____ Spiel-Trailer: _____

7. Welche Schulnoten erhalten folgende DVD-Themen? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gesehen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Thema des Monats: Fire Emblem (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Cooking Mama: Cook Off (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Eledees (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Diddy Kong Racing DS (DS)	___	❑	❑	❑
Test: SSX Blur (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Hotel Dusk: Room 215 (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Phoenix Wright: Justice for All (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Harvest Moon DS (DS)	___	❑	❑	❑
Bonus: Studio-Tour: Anno 1701 (DS)	___	❑	❑	❑
Bonus: Konzert: Escape Hawaii	___	❑	❑	❑

8. Welcher ist dein Nintendo-Lieblingscharakter?

❑ Mario ❑ Samus ❑ Donkey Kong ❑ Link

9. Wenn es künftig mehr News gäbe, fände ich das …

❑ ausgezeichnet ❑ nicht störend ❑ überflüssig

10. Neben unserem normalen Abo bieten wir das N-ZONE-Plus-Abo mit DVD an. Zusätzlich zu den Beiträgen über Wii-, GameCube-, DS- und Game-Boy-Spiele findet ihr auf der beiliegenden Doppel-DVD ausführliche Videos zu allen Highlights für die Konsolen von Sony und Microsoft. Was hältst du davon?

❑ Klasse Idee! Als Abonnent freue ich mich sehr über diese Neuerung.
❑ Ich bin Abonnent und habe kein Interesse daran.
❑ Spitze! Wenn das mal kein Grund ist, Abonnent zu werden!
❑ Ich bin kein Abonnent, Spiele für Sony- und Microsoft-Konsolen interessieren mich aber sowieso nicht.

11. Welche Eigenschaften treffen auf die N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑

12. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

13. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen ❑ Vorschau ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Hardware & Zubehör

14. Kaufst du die nächste N-ZONE? ❑ Ja ❑ Nein ❑ Bin Abonnent

15. Ich kaufe die N-ZONE etwa _____ Mal pro Jahr.

16. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

17. Was hat dir allgemein an der N-ZONE gefallen?

_____

18. Was hat dir an der N-ZONE weniger gefallen?

_____

19. Lesercharts: Welche drei Spiele für Wii, GameCube, DS und Game Boy gefallen dir im Augenblick am besten? Du solltest sie bereits mehrmals gespielt haben!

Spiel	System
1.	
2.	
3.	

20. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für Wii, GameCube, DS oder Game Boy wünschst du dir am meisten?

Spiel	System
1.	
2.	
3.	

5 Nintendo-Wii-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Spiele für Nintendo Wii.

Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen.

Name, Vorname: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefonnummer: _____

Schicke die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: N-ZONE-Zeugnis 05, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

IMPRESSUM

Spiele-Hotlines

Activision	www.activision.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 510 055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 0,62/Min.
(technische Fragen)	01805/22 51 55	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa. 16-18 Uhr	€ 0,12/Min.
Atari	www.atari.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 771 883	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 771 882	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Buena Vista Games	www.buenavistagames.com		
	0900/1 510059121	Mo.-So. 11-20 Uhr	€ 1,75/Min.
Eidos	www.eidos.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 839 582	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
(technische Fragen)	0900/1 839 572	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts	www.electronicarts.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 302 530	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 202 520	Mo.-Fr. 10:30-20 Uhr Sa. 11-17 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami	de.gs.konami-europe.com		
(Tipps & Tricks)	0900/1 101 966	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Nintendo	www.nintendo.de		
Konsumentenberatung	01805/005 806	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 0,12/Min.
Spieleberatung	09001/000 000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,99/Anruf
Take 2	www.take2.de		
(Express-Hotline)	0900/1 393 493	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Standard-Hotline)	0900/1 392 492	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
THQ	www.thq.de		
	0900/1 505 511	Mo.-Sa. 11-21 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft	www.ubisoft.de		
	0900/1 824 847	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games	www.vugames.de		
	0900/1 151 200	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

Computec-Hotlines

Computec	www.computec.de		
(Technik)	0900/1 101 950	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Cheats & Tipps)	0900/1 101 951	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.

Mitmachen und gewinnen!

Charts

Gewinnt drei Spiele nach Wahl:
Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: Für die Leser-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ LC Nummer eures Favoriten". (Beispiel: Schreibt „NZ LC 11", wenn *Golden Sun* euer absoluter Lieblingstitel ist.) Für die Most-Wanted-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ MW Nummer eures Favoriten". (Beispiel: Schreibt „NZ MW 06" und wählt somit *Excite Truck* zu eurem Most-Wanted-Titel Nr. 1.)

Gewinnspiele

Teilnahme per SMS:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine SMS mit folgendem Text an unten stehende Nummer: „NZ, Gewinnspielnummer, Lösung (sofern notwendig), eure Adresse". Beispielsweise „NZ 42, Mainzelmännchen, Max Mustermann, Musterstraße 123, 98765 Musterstadt"

Teilnahme per Postkarte:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine Postkarte mit eurem Absender, der Gewinnspiel-Nummer und der Lösung (sofern notwendig) an: N-ZONE, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 4. Mai 2007

Meinung/Frage per SMS

Ihr habt eine kurze Frage oder wollt etwas zu einem Thema sagen? Dann sendet uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergesst nicht, euren Namen und euren Wohnort am Schluss zu nennen.
Sendet einfach eine SMS mit dem Text: „NZ eure Meinung euer Name euer Wohnort" (Beispiel: „NZ Welche Bedeutung steckt hinter dem Namen Wii? Markus Müller Bonn") an unten stehende Nummer.

MOST WANTED

01. Baten Kaitos Origins	GC
02. Call of Duty 3	Wii
03. Castlevania: Portrait of Ruin	DS
04. Children of Mana	DS
05. Diddy Kong Racing	DS
06. Excite Truck	Wii
07. Far Cry	Wii
08. Final Fantasy III	DS
09. Harvest Moon	GC
10. Harvest Moon	DS
11. Jagdfieber	Wii
12. GT Pro Series	Wii
13. Metroid Prime 3: Corruption	Wii
14. Metroid Prime: Pinball	DS
15. Monster 4x4 World Curcuit	Wii
16. Need for Speed Carbon	Wii
17. Need for Speed Carbon	GC
18. Need for Speed	DS
19. Need for Speed	GB
20. Pokémon Diamond & Pearl	DS
21. Pokémon Mystery Dungeon	GB
22. Pokémon Ranger	DS
23. Pro Evolution Soccer 2007	DS
24. Project H.A.M.M.E.R.	Wii
25. Rayman Raving Rabbids	Wii
26. Red Steel	Wii
27. Splinter Cell: Double Agent	GC
28. Sonic Wild Fire	Wii
29. Starfox DS	DS
30. Super Mario Galaxy	Wii
31. Super Paper Mario	GC
32. Super Smash Bros. Brawl	Wii
33. Tony Hawk's Downhill Jam	Wii
34. Tony Hawk's Downhill Jam	DS
35. Wario Ware: Smooth Moves	Wii
36. Wii Sports	Wii
37. Yoshi's Island 2	DS
38. Zelda: Phantom Hourglass	DS
39. Zelda: Twilight Princess	Wii
40. Zelda: Twilight Princess	GC

LESERCHARTS

01. Animal Crossing: Wild World	DS
02. Advance Wars 2	GB
03. Big Brain Academy	DS
04. Dr. Kaw. Gehirn-Jogging	DS
05. Electroplankton	DS
06. FIFA Street 2	GC
07. FIFA WM 2006	GC
08. FIFA WM 2006	DS
09. FIFA WM 2006	GB
10. Final Fantasy I & II	GB
11. Golden Sun	GB
12. Golden Sun 2	GB
13. LEGO Star Wars II	GC
14. LEGO Star Wars II	DS
15. LEGO Star Wars II	GB
16. Mario & Luigi: Partners in ...	DS
17. Mario Kart DS	DS
18. Mario Kart: Double Dash!!	GC
19. Mario Party 7	GC
20. Mario Smash Football	GC
21. Metroid Prime	GC
22. Metroid Prime 2: Echoes	GC
23. Metroid Prime Hunters	DS
24. Need for Speed: MW	GC
25. New Super Mario Bros.	DS
26. Nintendogs: Dalmatiner	DS
27. Nintendogs: Labrador	DS
28. Nintendogs: Dachshund	DS
29. Nintendogs: Chihuahua	DS
30. Pokémon Rubin & Saphir	GB
31. Pokémon XD: Der dkl. Sturm	GC
32. Resident Evil 4	GC
33. Super Mario 64 DS	DS
34. Super Mario Smash Bros.	GC
35. Super Princess Peach	DS
36. Tetris DS	DS
37. Trauma Center	DS
38. X-Men: The Official Game	GC
39. Yu-Gi-Oh! WCT'	GB
40. Zelda: The Wind Waker	GC

D: 82 098; € 0,49/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) **CH:** 9292; sfr 0,70/SMS **A:** 0900 700 800; € 0,50/SMS

N-ZONE

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan

Redaktionsdirektor **Hans Ippisch**

Koordination Konsolenobjekte **Harald Wagner**

Redakteur (V.i.S.d.P.) **Florian Brich**
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift

Redaktion Christoph Kraus, Stefanie Schetter (Ltg. DVD), Fabian Sluga
Mitarbeiter dieser Ausgabe Hanns Peter Glock, Felix Kothe, Sascha Dowidat, Sebastian Stange, Peter Weiss

Chefreporter Christoph Holowaty
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz
US-Korrespondent Roland Austinat
Community Manager Marc Brehme

Layout Lars Kromat, David Mola, Wojtek Pruchnicki, Matthias Schöffel
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Wojtek Pruchnicki

CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Michael Neubig, Jasmin Sen, Christine Rockenfeller, Michael Schraut

Commercial Director **Hans Ippisch**
Marketing Jeannette Haag
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.n-zone.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp; thomas.knopp@computec.de,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
Judith Gratias: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255; lars.werkmeister@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 1.10.2006

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 37,20 / Plus-Abonnement € 51,60
Österreich: Normal-Abonnement € 42,- / Plus-Abonnement € 56,40
Ausland: Normal-Abonnement € 49,20 / Plus-Abonnement € 63,60

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, PLAYZONE, N-ZONE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, EDGE, PLAY VANILLA, KIDS ZONE, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY. **Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, HORIZON, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO

Die Kolumne

Zackige Zahlenspiele

AUTOR: FLORIAN BRICH

Es ist eine alte Leier, auf der ich trotzdem spielen möchte: Immer wenn mehrere neue Konsolen an den Start gehen, wird an vielen Orten diskutiert, welches System denn das beste ist. Bevor ich euch für solche Debatten kurz aufmunitioniere, schicke ich noch schnell den ernsten und unentbehrlichen Hinweis voran, dass einfach jeder mit seinem Gerät glücklich werden soll. Also: Was als Wii-Spieler tun, wenn auf dem Schulhof mit der Grafikpower der PS3 geprahlt wird? Simpel: Ihr antwortet mit den nackten Verkaufszahlen, wie Sie sich in der zweiten und dritten Februarwoche in Japan dargestellt haben. Für jede verkaufte PS3 wanderten dort drei Wii über die Ladentheke. Das ist ein klarer Punktsieg von 3:1 für Nintendo. Jetzt werdet ihr euch fragen, wen außer Bankanalysten diese Zahlen beeindrucken sollen? Klare Antwort: Es reicht, dass es eben diese Berufssparte beeindruckt: Denn die Herrn in den teuren Anzügen nehmen dann gleich die Hersteller ins Kreuzverhör – getreu dem Motto „Und wie viele Spiele habt ihr für Wii zur Weihnacht 2007?". Fazit: Nintendo steht zurzeit richtig gut da – und das ist Fakt!

Was wird gespielt bei ...

BILD: 10TACLE

Jens Schäfer

Jens Schäfer ist PR Manager bei der 10TACLE Studios AG. Der deutsche Hersteller mit Sitz in Darmstadt bereitet derzeit den Start von Panzer Tactics DS vor.

Was spielst du im Augenblick?
Im Moment spiele ich auf dem DS *Age of Kings* und *Phoenix Wright Ace Attorney* und eine frühe Version von *Panzer Tactics*. Auf der Wii bin ich leider mangels Zeit noch nicht über *Wii Sports* hinausgekommen.

Was gefällt dir an diesen Spielen?
An *Age of Kings* gefällt mir besonders die gelungene Umsetzung eines rundenbasierten Strategiespiels für Nintendo DS. Bei *Phoenix Wright* gefällt mir die bunte und abgedrehte Aufmachung des Spiels sowie die zu verhandelnden Fälle, die immer wieder überraschende Wendungen zu bieten haben.

Welche drei Nintendo-Spiele sind deine All-Time-Favourites und warum?
Bomberman, Pac-Man und *Donkey Kong* sind meine All-Time-Favorites, weil sie auf dem NES einfach riesig Spaß gemacht haben.

Welche Wii-Neuauflage wünscht du dir am meisten?
Vielleicht einen zweiten Teil von *Luigi's Mansion* oder eine Umsetzung von *Ready 2 Rumble*. Vielleicht geht ja wenigstens einer der beiden Wünsche bald in Erfüllung.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann deine Leidenschaft für Videospiele?
Wenn man über 30 ist, hat ja meistens alles irgendwann mit *Pong* oder einer der unzähligen Varianten davon angefangen. Ich hatte damals eine Art Konsole, die man an den Fernseher anschließen konnte. Ich wünschte, ich hätte sie heute noch. So richtig begann die Leidenschaft dann aber mit dem C64.

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Behaltet *Panzer Tactics* für den DS im Auge. ;)

Kurioses aus der Videospielbranche:

Super Mario – hautnah

Im Umfeld der diesjährigen Game Developers Conference in San Francisco – kurz GDC – wurde auch die sogenannte „Dreamlords World Tattoo Challenge" ausgetragen. Spielefans, die ihre Maskottchen permanent mit sich herumtragen, trafen sich dort, um ihre Werke einer Jury vorzustellen und ein handsigniertes PC-Spiel zu gewinnen. David Rosen, der Geschäftsführer von Lockpick Entertainment kommentierte den von ihm mitersonnenen Wettbewerb mit den Worten: „Wir hatten die Idee, als wir sahen, dass einige unserer treuesten Fans mit Tattoos unterwegs sind und wir wussten, dass es viele Tattoo-Motive aus der Videospielwelt gibt." Unter den favorisierten Nintendo-Maskottchen, die zur Schau gestellt wurden, fanden sich natürlich Mario, Link und Samus, die auf Unterarmen, Oberarmen oder sogar dem Rücken getragen werden. Es ist schon erstaunlich, wie einige Spieler ihre Begeisterung zum Ausdruck bringen! Wir möchten an dieser Stelle gleichzeitig darauf hinweisen, dass ihr volljährig sein müsst, um euch ohne Einverständnis eurer Eltern tätowieren zu lassen. Und außerdem handelt es sich um eine Entscheidung, die gut überlegt sein will – ein Tattoo werdet ihr nämlich schwerer wieder los, als sich euer Geschmack ändert.

BILDER PRIVAT

Damals ...

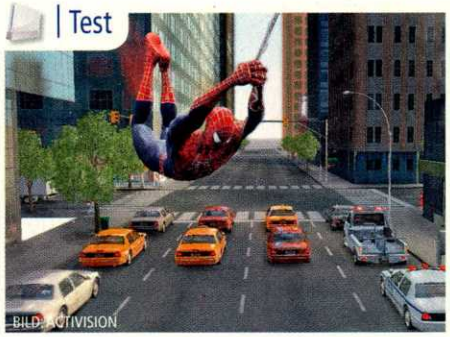
Das stand vor 5 Jahren in der N-ZONE

Auf halber Strecke: Die N-ZONE feierte in dieser Ausgabe ihr fünfjähriges Jubiläum und durfte als Gratulanten gleich Mario und Bowser auf dem Titelbild begrüßen. Beide machten auf den umfassenden, von einer Komplettlösung begleiteten Test zu *Super Smash Bros. Melee* aufmerksam. Für Feuer auf dem GameCube sorgte aber nicht nur der Ausnahme-Prügler, sondern auch der umfassende Einkaufsführer, die Kabeltipps und diverse E3-News zu *Zelda, Wario World* und *Mario Party 4*. Getestet wurde übrigens auch *Spider-Man – The Movie*.

Ausgabe 06/07 ab 04.05.07 am Kiosk

Super Paper Mario

Schon am 9. April setzt Mario in den USA zum Sprung in dieses kunterbunte Wii-Jump&Run mit Wechselperspektive an. Da springen wir mit!



Spider-Man 3

Superhelden-Sause oder Luftnummer? Wir sagen euch, wie sich „Spidey" auf der Wii schlägt.

Eledees

Lohnt sich die Jagd auf die Winzlinge? Wartet auf unseren Test in der nächsten Ausgabe.

Die Siedler

Die Siedler lassen sich auf dem DS nieder. Baustelle oder Qualität aus deutschen Landen?

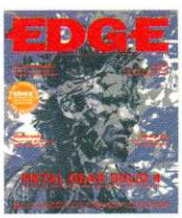
Lesefutter für Konsolenfans

PLAYZONE PS3-SPECIAL

Wichtigste Themen: Der ultimative Guide zur PlayStation 3. Die Konsole, das Zubehör, Tests der Starttitel auf über 50 Seiten u. v. m.

PLAYZONE 04/07

Wichtigste Themen: PlayStation 3 – die Hardware auf dem Prüfstand. Tests zu *NfS: Carbon*, *CoD 3*, *Sonic* u. v. m.



EDGE 05-06/07

Wichtigste Themen: *Metal Gear Solid 4* – Besuch bei Kojima Productions, Das Add-on-Fieber, Interview zu *Crysis* u. v. m.

XBOX 360 04/07

Wichtigste Themen: *Two Worlds* – der deutsche *Oblivion*-Rivale. Rockt es? – Test zu *Guitar Hero 2*, Bericht zu *Sacred 2* u. v. m.